


# دريم ويڤر ٨

# Dreamweaver 8 FOR DUMMIES®

Dreamweaver 8

تأليف
چانيين وارنر

الترجمة باعتماد
د/خالد العامري

DAR EL-FAROUK
for Publishing & Distribution


دريـــم ويڤـــر ٨
فوردامـيـــز
Dreamweaver 8
For Dummies

# الناشر: دار الفاروق للنشر والتوزيع

## الحائزة على الجوائز الآتية

جائزة أفضل ناشر ثقافي عام في مصر لعام ٢٠٠٤

جائزة أفضل ناشر للأطفال والناشئة في مصر لعام ٢٠٠٣

جائزة أفضل ناشر مدرسي في مصر لعام ٢٠٠٣

جائزة أفضل ناشر للترجمة من وإلى اللغة العربية في مصر لعام ٢٠٠٣

جائزة الإبداع في مصر لعام ٢٠٠٢ (الجائزة الذهبية)

جائزة أفضل ناشر علمي وجامعي في مصر لعام ٢٠٠١

جائزة أفضل ناشر علمي وجامعي في مصر لعام ٢٠٠٠

المركز الرابع كأفضل دار نشر على مستوى العالم في مجال الترجمة في معرض فرانكفورت عام ٢٠٠٠

## الناشر الأجنبي: وايلي

### الموزع الوحيد على مستوى الشرق الأوسط:

دار الفاروق للاستثمارات الثقافية (ش.م.م)



العنوان: ١٢ شارع الدقي – اتجاه الجامعة منْزل كوبري الدقي – جيزة – مصر

تليفون: ٣٣٨٠٤٧٣ (٠٠٢٠٢) – ٧٦٢٢٨٣٠ (٠٠٢٠٢) – ٧٦٢٢٨٣١ (٠٠٢٠٢) – ٧٦٢٢٨٣٢ (٠٠٢٠٢) – ٧٤٩١٣٨٨ (٠٠٢٠٢) – ٧٤٨٠٧٢٩ (٠٠٢٠٢)

فاكس: ٣٣٨٢٠٧٤ (٠٠٢٠٢)



فهرسة أثناء النشر/ إعداد الهيئة العامة لدار الكتب والوثائق القومية. إدارة الشئون الفنية.

وارنر، چـانيين

دريم ويـڤر ٨ فوردراميز/ تأليف چـانيين وارنر؛ – ط ٠١– [الجيـزة]: دار الفاروق للنشر والتوزيع، [٢٠٠٦] ٤٩٦ ص، ٢٤ سم.

تدمك: 977-408-181-1

١– الحاسبات الإليكترونية – برامج

أ– دريم ويـڤر ٨

ديوي: ٠٠١,٦٤٢٥

رقم الإيداع: ٢٠٠٦/١١٣١٨

تدمك: 977-408-181-1





الطبعة العربية الأولى: ٢٠٠٦

الطبعة الأجنبية: ٢٠٠٦

العنوان الإليكتروني:

www.darelfarouk.com.eg

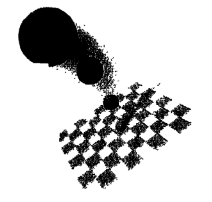
www.daralfarouk.com.eg

# دريـــــم ويڤـــــر ٨

## فوردامـيـز

# Dreamweaver 8

## *For Dummies*



# دريم ويفر ٨
# فورداميز




## محتويات جزء Properties

توسيط
محاذاة إلى اليسار
محاذاة إلى اليمين
حجم العنوان
خيارات Style
خط مائل
ضبط
عنوان الرابط
تحرير علامات الترميز
زر تصفح الروابط
مساعد Dreamweaver
زيادة المسافة البادئة
خط عريض
شكل الخط
حجم الخط
خيارات الحجم
اختيار لون الخط
لون الخط
قائمة ذات تعداد نقطي
قائمة ذات تعداد رقمي
إنقاص المسافة البادئة
وجهة الرابط
عناصر List
توسيع/طي جزء Properties

## محتويات Image Properties

عينة مصغرة للصورة المختارة
اسم الصورة
حجم ملف الصورة
ارتفاع الصورة
عرض الصورة
عنوان الويب الخاص برابط الصورة
زر تصفح الصور
موقع الصورة
زر تصفح الروابط
تحرير في Fireworks
ضغط الصورة في Fireworks
استدارة الصورة
درجة سطوع الصورة والتباين
قص
مساعد Dreamweaver
تحرير علامات الترميز
خيارات Style
النص البديل
توضيح الصورة
محاذاة إلى اليمين
توسيط
محاذاة إلى اليسار
محاذاة الصورة
حجم الحدود
مجلد تصفح الصورة Low Source
صورة Low Source
وجهة الرابط
المساحة الأفقية
المساحة الرأسية
اسم الصورة متعددة الروابط
أداة Polygon Hotspot
أداة Oval Hotspot
أداة Rectangular Hotspot
أداة Pointer Hotspot

# دريم ويفر ٨
# فور داميز




## محتويات Table Properties

قائمة ذات تعداد نقطي

محاذاة إلى اليسار

خط مائل

قائمة ذات تعداد رقمي

خط عريض

لون الخط

توسيط

وجهة الرابط

اختيار لون الخط

إنقاص المسافة البادئة

زر تصفح صورة الخلفية

خيارات الحجم

محاذاة إلى اليمين

تحرير علامات الترميز

خيارات Style

أحجام العناوين

زيادة المسافة البادئة

زر تصفح الروابط

شكل الخط

حجم الخط

ضبط

عنوان الرابط

مساعد Dreamweaver

جدول

العرض

لون الحدود

توسيع/طي جزء Properties

دمج خلايا

الارتفاع

اختيار لون الحدود

تقسيم الخلايا

محاذاة رأسية

لون الخلفية

عنوان الويب (URL) للخلفية

محاذاة أفقية

اختيار لون الخلفية

إنشاء خلية للعنوان

عدم الالتفاف

## محتويات شريط Common Insert

إدراج صورة

إدراج وسائط متعددة

إدراج نقطة ارتساء

إدراج رابط

إدراج تعليق

إدراج رابط بريد إليكتروني

إدراج جدول

إدراج تاريخ

اختيار علامة الترميز

تطبيق قالب

# المحتويات

# مقدمة

إن الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver هو في حقيقة الأمر ما قد جعل البرنامج أفضل من أي وقت سابق. فإن لم تكن قد قمت باستخدام برنامج Dreamweaver من قبل، فلا داعي لأن تقلق؛ حيث إن هذا الكتاب يقدم لك كل شيء تحتاج إلى معرفته فيما يخص السمات القديمة والجديدة على حدٍ سواء. أمّا في حالة استخدامك الإصدارات السابقة من البرنامج، فمما لا شك فيه أنه قد حان الوقت الآن لأن تقوم بتحديث البرنامج والتأكد من أن لديك الأدوات التي تمكّنك من إنشاء موقع ويب لا مثيل له.

إن كنت مثل معظم مصممي الويب، فأنت قطعًا لا تملك الوقت الذي تستطيع استغلاله في قراءة كتاب كبير الحجم قبل أن تبدأ في العمل في الموقع. ولهذا السبب، قمنا بإعداد هذا الكتاب بطريقةٍ تسهّل عليك إيجاد الإجابات التي تحتاجها سريعًا. ففي حقيقة الأمر، أنت لست في حاجةٍ لقراءة هذا الكتاب بأكمله من الألف إلى الياء. وإن كنت في عجلةٍ من أمرك، فيمكنك البحث عن المعلومة التي تود معرفتها والاتجاه إليها مباشرةً، ثم العودة إلى العمل من جديد. من ناحيةٍ أخرى، إن لم تكن خبيراً بمجال تصميم الويب أو كنت حقًا تود كشف أغوار برنامج Dreamweaver، فقم بتصفح الفصول واحداً تلو الآخر لتحصل على نظرة عامة، ثم عد مرةً أخرى لقراءة ما يتعلق بالمشروع الذي تعمل به بالتفاصيل الدقيقة. فسواءٌ أكنت تقوم بإنشاء موقع بسيط للمرة الأولى أو إعادة تصميم موقع مُعقد وكررت محاولاتك لأكثر من مرة، فستجد كل شيء تحتاجه في صفحات هذا الكتاب.

## أهمية برنامج *Dreamweaver*

مع كل إصدار جديد، تزداد فعّالية برنامج Dreamweaver الذي حاز على الكثير من الجوائز على فتراتٍ طويلة. وعلى الرغم من ذلك، تستمر شركة Macromedia بشتى الطرق في جعل البرنامج أسهل في الاستخدام وأكثر فعّالية؛ حيث إن مصممي الويب في الشركة يعملون دومًا من أجل التعرف على آخر ما تم التوصل إليه في مجال تصميم الويب. وتصبح النتيجة أن يتم نشر إصدار جديد من البرنامج تقريبًا مرة كل عام منذ أن تم إصداره في المرة الأولى.




إن من العوامل التي جعلت برنامج Dreamweaver الاختيار الأمثل بالنسبة لمصممي الويب المحترفين وغيرهم ممن يستخدمون الإنترنت منذ وقت قريب سماته المتقدمة وسهولة استخدامه. كما أن السمات الجديدة الموجودة في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver ستكمل الصورة ليصبح بذلك أفضل من أي وقت مضى.

عند مراجعة برامج تصميم الويب منذ أول إصدارات لها في الأسواق عام 1994، تستطيع القول بكل ثقة إن برنامج Dreamweaver هو أفضلها على الإطلاق. فتلك هي الحقيقة؛ إذ حاز البرنامج على العديد من الجوائز على مرِّ السنوات. وتشتمل هذه الجوائز على Best of Show at Internet World (صاحب أفضل العروض في عالم الإنترنت) وجائزة أفضل برنامج خاص بشبكة الويب من مجلة PC Magazine، إلى جانب الجائزة المتميزة التي منحته إياها MacWorld.

من بين سمات برنامج Dreamweaver، نقدم لك مجموعة من أفضلها وأكثرها فعّالية:

- ✓ يمتلك Dreamweaver أدوات لكتابة كود HTML، إلى جانب دعم البرنامج لأحدث الخيارات الخاصة بلغة HTML، مثل: Dynamic HTML.
- ✓ لقد أصبحت أنماط Cascading Style Sheets (CSS) – ذات شهرةٍ بين مصممي الويب المحترفين. ولا عجب في ذلك؛ حيث إن هذا الجزء الفعّال من كود HTML يمكن أن يعمل على توفير قدر كافٍ من الوقت ويعطيك الفرصة للتحكم في التصميم بصورة تفوق الوضع في الوقت السابق. وكما تتوقع، يقدم برنامج Dreamweaver دعمًا إضافيًا لأنماط CSS وأداءً أفضل داخل بيئة التصميم.
- ✓ يعمل الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver على جعل عملية إضافة سمات متقدمة من أجل إنشاء مواقع ويب مرتبطة بقاعدة بيانات أكثر سهولة. في الحقيقة، كانت السمات الجديدة تُباع قديمًا بشكل منفصل عن البرنامج في Dreamweaver UltraDev. ولكن، منذ إصدار Dreamweaver MX 2004، تم اعتبار هذه السمات ضمن هذا البرنامج الفعّال. والآن، في الإصدار الثامن من هذا البرنامج، تم تعديل هذه السمات لأقصى حد ممكن من أجل العمل بشكل أفضل مما مضى.
- ✓ كما كان الحال في الإصدارات السابقة، ستجد أيضًا برنامج لتحرير النصوص يعمل على جعل عملية الانتقال بينه وبين برنامج Dreamweaver أكثر سهولة (في حالة إذا ما كنت تفضل الاطلاع على الكود، فستجد خلف الصفحات بعض عمليات التحديث الجيدة في برنامج تحرير النص في هذا الإصدار).

إن لم تكن قد كتبت كود HTML قبل ذلك، فلا تقلق بشأن هذه السمات الجديدة. فإن بيئة التصميم الرسومية الخاصة ببرنامج Dreamweaver تقوم باستخدام لوحات وإطارات تم تصميمها بشكل دقيق من أجل العمل على تسهيل إنشاء مواقع ويب متقدمة ومشتملة على بعض السمات المتمثلة في الرسوم المتحركة والنماذج التفاعلية وبعض النظم الأخرى المتعلقة بالتجارة الإليكترونية – حتى إن لم تكن على دراية بهذه اللغة على الإطلاق.

## افتراضات خاطئة

على الرغم من أن برنامج Dreamweaver قد تم تصميمه لمطوري الويب المحترفين، فنحن لا نفترض أن كل فرد يستخدمه محترف. ومن هذا المنطلق، فإن هذا الكتاب يُعتبر دليلاً سهلاً في الاستخدام صُمم للقراء باختلاف تجاربهم ومعرفتهم بالبرنامج. فكونك مهتمًا بمجال تصميم الويب وراغبًا في إنشاء موقع أمرٌ مهم، ولكنّ الشيء الأهم أن يكون لديك الحماس والاستعداد لتنفيذ ذلك.

إذا ما كنت خبيراً في مجال تصميم الويب، فإن هذا الكتاب يُعتبر بمثابة مرجع مثالي لأنه يجعلك تباشر عملك سريعًا باستخدام هذا البرنامج – بدءًا من السمات الأساسية الخاصة بتصميم صفحة الويب حتى الخيارات الأكثر تقدمًا المتعلقة بلغة DHTML والمواقع المرتبطة بقاعدة البيانات. وإذا ما كنت حديث العهد بمجال تصميم الويب، فإن هذا الكتاب سيأخذك في جولةٍ عبر كل ما تحتاج إلى معرفته من أجل إنشاء موقع ويب.

## ما يتعلق بهذا الكتاب

لقد قمنا بتصميم هذا الكتاب من أجل مساعدتك في إيجاد الإجابات التي تحتاجها. فلا يتوجب عليك قراءة الكتاب بالكامل وحفظ ما جاء فيه. يعتبر هذا الكتاب بمثابة دليلٍ إرشاديٍ سريع ومرجعٍ يمكنك الاطلاع عليه عندما تحتاج لذلك. فكل جزء في الكتاب يُعتبر مستقلاً بذاته عن سائر الأجزاء الأخرى. وهذا الأمر يعمل على إعطائك إجابات سهلة لأسئلتك المحددة، إلى جانب التعليمات المتعلقة بمهام معينة والتي نذكرها لك خطوةً بخطوة.

فإذا ما كنت تريد اكتشاف كيفية تغيير لون الخلفية في إحدى الصفحات أو إنشاء جدول مُضمن أو مقاطع HTML والتعمق في استخدام السمات الرائعة، مثل ملفات Style Sheets والطبقات، فاتجه مباشرةً إلى الجزء الذي يجذب انتباهك والذي تود معرفة معلومات عنه. ليس هناك داعٍ للقلق بشأن الاحتفاظ بعلامات ترميز HTML الجديدة بذاكرتك، فلن تحتاج لحفظ أي شيء عن ظهر قلب. وكلما احتجت لأداء بعض المهام المُستخدمة فيها هذه العلامات، فقط ارجع للجزء الموجودة فيه.

## الأساسيات القائم عليها الكتاب

إن الثبات في تطبيق القواعد التي التزمنا بها يساعد على فهم الأمور بشكل أيسر.

فعندما نقوم بكتابة عناوين الويب (URL) أو عناوين البريد الإليكتروني داخل فقرة معينة، فإننا نكتبها وسط الكلام كالتالي: www.jcwarner.com. وفي بعض الأحيان، نضع عناوين الويب في سطر منفصل كالتالي:

```
www.jcwarner.com
```

قد يكون السبب وراء الطريقة الثانية هو تسهيل أمر إيجادها عليك في الصفحة إذا ما أردت كتابتها في المتصفح من أجل زيارة الموقع. كما أننا نفترض أيضًا أن متصفح الويب لا يتطلب أن تكتب البادئة //:http لعناوين الويب. وإذا ما كنت تستخدم متصفح أقدم إصدارًا، فتذكر أن تكتب هذه البادئة قبل العنوان (وتأكد أيضًا من أنك قد أدخلت هذا الجزء من العنوان عندما تقوم بإنشاء الروابط في برنامج Dreamweaver).

على الرغم من أن برنامج Dreamweaver يجعل عملية التعرف على كود HTML غير ضرورية، فقد يكون من المهم أن تقوم بالتعرف على هذه اللغة في المجمل العام. وفي هذا الكتاب، قمنا بتضمين كود HTML عندما اعتقدنا أنه يمكن أن يساعدك في فهم كيفية توظيف لغة HTML بطريقة أفضل. بالإضافة إلى ذلك، عملنا على تقديم بعض الأمثلة – مثل كود HTML التالي ذكره الذي يعمل على ربط أحد العناوين (URL) بصفحة ويب – بالطريقة نفسها التي قمنا فيها بكتابة عناوين الويب.

```
<A HREF="http://www.jacwarner.com">Janine's Web Site</A>
```

في هذا الكتاب أيضًا، عندما نقوم بتقديم مجموعة جديدة من السمات – مثل الخيارات التي توجد في مربعات الحوار، فإننا نضع هذه العناصر في جزء بمفردها على هيئة تعداد نقطي لتستطيع معرفة أنها جميعًا مرتبطة ببعضها البعض. فعندما نرغب في أن تتبع التعليمات التي نقدمها لك، فإننا نستخدم خطوات مُرقمة من أجل جعلك على دراية كاملة بما يحدث.

## تنظيم الكتاب

بغرض تسهيل عملية تعلُّم هذا البرنامج الجديد، قمنا بتصميم هذا الكتاب ليكون مرجعًا كاملاً بالنسبة لك. إن الفقرات التالية تعمل بمثابة نبذة سريعة عن أجزاء الكتاب. وكل فصل يعمل في حقيقة الأمر على تعريفك بسمات برنامج Dreamweaver خطوةً بخطوة مع إعطائك التلميحات ومساعدتك في فهم وإدراك المفردات الخاصة بتصميم الويب.




## الجزء الأول : حقق أهدافك على الويب

يعمل هذا الجزء من الكتاب على تعريفك ببرنامج Dreamweaver، بالإضافة إلى تقديم شرح لأساسيات البدء في استخدامه. في الفصل الأول من هذا الجزء، نقدم لك مرجعًا لتعريفك بأشرطة الأدوات وخيارات القوائم. كما أننا نقوم بوصف السمات الجديدة للإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver. ولكنك في حقيقة الأمر قد ترغب في تجاوز هذا الفصل طالما أنه مُصمم لإعطائك نظرة عامة عن البرنامج. كما أنك أيضًا لست في حاجةٍ إلى حفظ مكونات كل قائمة وشريط أدوات عن ظهر قلب. وفي الفصل الثاني من هذا الكتاب، قمنا بوضع قدميك على أول الطريق لإنشاء أول موقع ويب بالنسبة لك – بما يتضمنه ذلك من إعداد للموقع وجلب موقع موجود من قبل وإنشاء صفحات ويب جديدة وإضافة بعض التنسيقات الأساسية على النص وإدراج الصور وإنشاء الروابط في الصفحات. ولجعل هذا الفصل أكثر إمتاعًا ومساعدتك في الجمع بين كل هذه السمات، فسنأخذك في جولةٍ حول إنشاء صفحة ويب عندما نوضح لك كيفية عمل كل سمة من السمات على حدة.

## الجزء الثاني : تنظيم الموقع وقواعد التصميم

قد يكون التخطيط لتصميم موقع الويب أكثر أجزاء عملية إنشاء الموقع أهميةً على الإطلاق – حيث إنك، بهذا التخطيط، تستطيع توفير الكثير من الوقت الذي كان يمكن أن تهدره في إعادة تنظيم الموقع بعد ذلك. ففي الفصل الثالث، بدأنا بتلميحات حول كيفية إدارة موقع الويب ومبادئ التصميم الجيد والاستراتيجيات التي تمكّنك من توفير الكثير من الساعات. كما أنه في هذا الفصل أيضًا، تم تقديم بعض السمات المتعلقة بإدارة الموقع في برنامج Dreamweaver والتي يمكن أن تساعدك في تتبع مسار جميع العناصر في الموقع والتأكد من أنه ليس لديك أي روابط غير عاملة. أمَّا الفصل الرابع من هذا الكتاب، فقمنا فيه بتقديم بعض السمات المُفضلة في برنامج Dreamweaver، بما في ذلك القوالب التي تمكّنك من إنشاء تصميمات متوافقة مع بعضها وتأمين بعض الأجزاء في الصفحة من أجل حمايتها. بالإضافة إلى ذلك، هناك ما يُسمى بعناصر Library في برنامج Dreamweaver، التي يمكن استخدامها من أجل وضع بعض العناصر المُستخدمة بكثرة في الصفحات وتحديثها، مثل: أشرطة التصفح أو علامات الترميز الخاصة بحقوق النشر. فإذا ما كنت تعمل مع فريق من المصممين، فقد تكون مهتمًا بصفةٍ خاصة بسمتي التأمين – Check In/Check Out – اللتين وارد ذكرهما في هذا الفصل فيمًا يخص برامج متابعة التغييرات والبريد الإليكتروني المُدمج في Dreamweaver للتواصل مع أعضاء الفريق الآخرين. علاوةً على ذلك، يعمل الفصل الرابع في هذا الكتاب على شرح كيفية شَفّ الصور وكيفية استخدام سمتي Quick Tag Editor وDesign Notes ولوحة History.

بخصوص الفصل الخامس، فيعمل على تعريفك بأساسيات إنشاء رسومات الويب وتحويلها وتعديلها في الصفحات. كما أنه يعمل أيضًا على عرض كيفية إضافة العناصر الرسومية إلى الصفحات. كما توجد في هذا الفصل أيضًا الأدوات والاستراتيجيات الخاصة بإنشاء أفضل الصور بموقع الويب، إلى جانب تلميحات خاصة بالحصول على الصور مجانًا من على الإنترنت وشراء الرسومات التي قد تصميمها خصيصًا للويب.

## الجزء الثالث: تطوير مواقع الويب

في الجزء الثالث، تم تقديم كيفية استخدام برنامج Dreamweaver بالاستعانة بأكثر سمات HTML تقدمًا. وفي الفصل السادس على وجه التحديد، ستتعرف على كيفية استخدام جداول HTML من أجل إنشاء تخطيطات للصفحة تصلح للعمل في أكثر أنوع برامج تصفح الويب شيوعًا. في حقيقة الأمر، يقع التركيز في هذا الفصل على نمط Layout الذي يعمل على تسهيل عملية إنشاء تصميمات الويب المعقدة مقارنةً بما سبق. وفي الفصل السابع، ستجد كل ما تحتاجه للتعرف على تصميم الموقع باستخدام مقاطع HTML. (يمكّنك هذا الفصل في الواقع من تقرير ما إذا كنت ستستخدم المقاطع من عدمه، كما أنه يعطيك الكثير من التعليمات خطوةً بخطوة من أجل إنشاء مقاطع HTML في برنامج Dreamweaver).

أمَّا عن الفصل الثامن، فيقدم في الواقع نظرةً عامة خاصة بالكيفية التي تعمل بها أنماط Cascading Style Sheets وكيفية توفيرها للوقت. لقد أصبحت أنماط CSS طريقةً شائعة لإنشاء التصميمات والتحكم في التنسيقات في صفحات الويب. وقد تم تحسين هذه السمات في حقيقة الأمر وتطويرها في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver. وفي هذا الفصل، ستستطيع إيجاد كل ما يخص خيارات تعريف الأنماط المتاحة بالبرنامج، إلى جانب التعليمات المتعلقة بإنشائها وتطبيقها.

## الجزء الرابع: إضفاء عنصر التفاعلية على صفحات الويب

إن أكثر الأشياء أهميةً في مجال تصميم الويب أن يكون التصميم جيدًا وتفاعليًا. وهذا الجزء من الكتاب قد تم تصميمه خصيصًا من أجل التأكد من جودة تصميم صفحات الويب. ففي الفصل التاسع، قمنا بالتحدث بصورة أكثر تفصيلاً عن أنماط CSS وسمات Dynamic HTML، مثل: الطبقات والنصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript. والجدير بالذكر هنا أن هذه النصوص البرمجية تسمح لك بالتحكم بدقة في التصميم والتمتع بمستويات جديدة من التفاعلية. وبخصوص الفصل العاشر، فيعمل على تقديم برنامج Macromedia Fireworks. الخاص بإنشاء الصور. علاوةً عمّا سبق، يقدم لك هذا الفصل كيفية الاستفادة بشكل جيد من الدمج بين برنامجي Dreamweaver وFireworks من أجل تحرير الصور بطريقة أكثر سهولة.

في الفصل الحادي عشر، ستكتشف كيفية إضافة الوسائط المتعددة إلى صفحات الويب بسهولة. ويتضمن ذلك كيفية إنشاء روابط بين مجموعة مختلفة من أنواع الملفات – مثل: Flash وJava وRealAudio – وصفحات الويب. بعد ذلك، في الفصل الثاني عشر، سنقوم بتغطية نماذج HTML وكيفية استخدام برنامج Dreamweaver من أجل إضافة عناصر تفاعلية إلى صفحات الويب، مثل: الاستبيانات ومحركات البحث ومواضع المناقشة على الإنترنت ونظم التجارة الإليكترونية.

## الجزء الخامس : التعامل مع المحتوى الديناميكي

ينقسم الجزء الخامس إلى ثلاثة فصول تتناول بالمناقشة أكثر سمات الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver تقدمًا. وفي هذا الصدد، تم تأليف الفصل الثالث عشر من أجل مساعدتك في فهم كيفية عمل مواقع الويب المرتبطة بقاعدة البيانات والسبب وراء كونها ذات أهمية قصوى على الويب. وفي الفصل الرابع عشر، ستستطيع التعرف على كيفية إضافة محتوى ديناميكي إلى الصفحات وتعريف مصادر البيانات وعرض مجموعة السجلات. وفي الفصل الخامس عشر، ستتمكن من اكتشاف كيفية إنشاء الصفحات الأساسية وصفحات للبحث في قواعد البيانات واختبار العمل من خلال الاتصال بقاعدة البيانات.

## الجزء السادس : معلومات مهمة

في هذا الجزء، سنقدم لك ثلاثة فصول بمثابة مراجع مُختصرة لمساعدتك في الاستفادة القصوى من برنامج Dreamweaver وتجنب بعض أخطاء التصميم الشائعة على الويب. ففي الفصل السادس عشر، سنقدم لك بعض التفاصيل والصور المتعلقة بعشرٍ من مواقع الويب التي تم إنشاؤها بالاستعانة ببرنامج Dreamweaver من أجل إعطائك فكرةً عمًّا يمكنك فعله. أما في الفصل السابع عشر، فسنقدم لك عشرة أفكار رائعة خاصة بتصميم الويب. وفي الفصل الثامن عشر، ستستطيع إيجاد عشر إرشادات تساعدك في توفير وقتك وتساهم في جعل المواقع أكثر فعّالية.

## أشكال الأيقونات المُستخدمة في الكتاب




عندما نود توجيهك إلى شيء ما يمكنك تنزيله لاستخداماتك، نستخدم هذه الأيقونة.




تشير هذه الأيقونة إلى بعض المراجع المهمة على شبكة الويب الدولية.




تذكرك هذه الأيقونة بمفهوم مهم أو إجراء فعّال ستكون في حاجةٍ إلى حفظه بذاكرتك من أجل الاستخدام المستقبلي له.




تشير هذه الأيقونة إلى إحدى المعلومات الفنية التي قد تجدها مفيدة وشيقة، على الرغم من كونها غير أساسية لاستخدام برنامج Dreamweaver. لك حرية الاختيار فيما يخص حذفها وعدم الاكتراث بها.




تشير هذه الأيقونة إلى تلميح ما أو طريقةٍ في وسعها توفير الوقت والمال والمجهود في المراحل التالية من العمل.



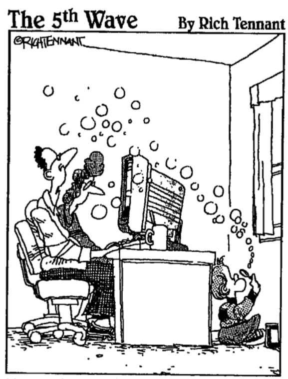

تعمل هذه الأيقونة على تحذيرك من أي أخطاء محتملة - كما أنها تعطيك معلومات مهمة خاصة بكيفية تجنب حدوثها.

## من أين تبدأ قراءة هذا الكتاب؟

إذا ما كنت تود التعرف على الخصائص الجديدة بالإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver والحصول على نظرة عامة عنه، فابدأ من الفصل الأول. أمّا إذا ما كنت مستعدًا للتعمق في البرنامج وإنشاء موقع الويب الأول باستخدام Dreamweaver مباشرةً، فابدأ بالفصل الثاني. وفي حالة رغبتك في التعرف على إحدى الطرق أو الأساليب المحددة، فانظر الفهرس واتجه مباشرةً إلى الجزء الذي تريد. ولكن، لا تسمح بالقلق بأن يسيطر عليك عندما تحاول تسليم تصميمات الويب الصعبة في المواعيد المُحددة، بل استمتع بتلك المحاولة.

# الجـــــــزء الأول

# حقق أهدافك على الويب



"I have to say I'm really impressed with the interactivity on this car wash Web site."

## يشتمل هذا الجزء على...

في الجزء الأول من هذا الكتاب، ستكتشف أن التطورات الرائعة كافة التي حدثت في برنامج Dreamweaver لتصميم صفحات ويب حقيقة لا خيال. فلقد جعلت السمات الجديدة الخاصة بالإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver تصميم الويب أكثر سهولةً عن أي وقت سابق. هذا، علاوةً على جعله أكثر وضوحًا وفعّاليةً مقارنةً بالوقت السابق. ولكن، لا تقلق إذا ما كنت حديث العهد بالإصدار الجديد من برنامج Dreamweaver أو في حاجةٍ إلى تحديث المعلومات القديمة لديك. فهذا الجزء يتضمن مقدمة إلى برنامج تصميم الويب الجديد الحاصل على الكثير من الجوائز. بالإضافة إلى ذلك، يقدم الفصل الأول من هذا الجزء نظرة عامة عن البرنامج نفسه مع توضيح السمات الجديدة في الإصدار الثامن منه. وهذا بالطبع فضلاً عن تقديم الوصف الدقيق لأشرطة الأدوات والقوائم واللوحات التي تشتمل عليها واجهة التطبيق الخاصة ببرنامج Dream-weaver. أما في الفصل الثاني من الكتاب، ستستطيع إعداد موقع الويب وإنشاء صفحة الويب الأولى لك، مع إمكانية إضافة النصوص والصور والروابط.

# الفصل الأول

# التعرف على السمات الجديدة في *Dreamweaver*

**يشتمـــل هـذا الفصل على:**

- تقديم السمات الجديدة الخاصة بالإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver
- تحديد أهداف موقع الويب
- التعامل مع برنامج Dreamweaver

إذا كنت من مصممي الويب المحترفين، فستفضل دون أدنى شك فعّالية برنامج تحرير الويب Dreamweaver والإمكانات المتطورة التي يتميز بها. أمّا إذا كنت حديث العهد بإنشاء مواقع على الويب، فستستحسن بكل تأكيد بساطة البرنامج وواجهة الاستخدام الواضحة التي يحتوي عليها. وفي كلتا الحالتين، يضعك هذا الفصل على أولى خطوات الاستفادة القصوى من برنامج Dreamweaver عن طريق إطلاعك على القوائم واللوحات التي تجعل هذا البرنامج مفيداً للغاية.

يمكن أن يساعدك برنامج Dreamweaver في جميع جوانب عمليات الإنشاء التي تتم على الويب، بدايةً من تصميم صفحات بسيطة مروراً بإصلاح الروابط ووصولاً إلى نشر صفحاتك على شبكة الويب الدولية. الجدير بالذكر هنا أن برنامج Dreamweaver لديه إمكانية التعامل مع أبسط الأكواد المكتوبة بلغة HTML، إلى جانب إمكانية التعامل مع أكثر السمات المُتاحة على الويب تطوراً وتعقيداً، بما في ذلك أنماط Cascading Style Sheets ولغة Dynamic HTML. (انظر الفصلين الثامن والتاسع لمعلوماتٍ أكثر حول هذا الموضوع.) فضلاً عن ذلك، يشتمل Dreamweaver على برنامج لتحرير نصوص كود HTML في بيئة تصميم رسومية خاصة به. وبالتالي، تستطيع التعديل في كود HTML إذا ما رغبت في ذلك.

في حالة إذا ما كنت تعمل في برنامج تصميم ويب آخر أو كنت تقوم بتحديث موقع تم إنشاؤه في برنامج آخر، فلا داعي للقلق – فبإمكانك استخدام برنامج Dreamweaver من أجل تعديل صفحات الويب الموجودة بالفعل والاستمرار في تطوير موقع الويب دون تضييع الوقت بأكمله الذي قمت باستثماره والاستفادة منه. على سبيل المثال، إذا ما كنت تعمل في

أحد البرامج، مثل: Microsoft FrontPage أو Adobe GoLive، فإن بإمكانك الانتقال إلى استخدام برنامج Dreamweaver من أجل تحرير الموقع وتطويره بصورةٍ أكثر شمولاً. الجدير بالذكر هنا أن برامج تصميم الويب جميعها تعمل على إنشاء صفحات HTML وهذه الصفحات يمكن أن يتم فتحها في أي برنامج تصميم ويب آخر. ففي نهاية هذا الفصل، وعلى وجهٍ خاص في الجزء المُدرج تحت عنوان "التعامل مع صفحات ويب تم إنشاؤها في برنامج آخر لتصميم الويب"، سنقدم لك تحذيرات قليلة فيما يتعلق بالتحديات التي يمكن أن تواجهها بسبب أن الكود يمكن أن يختلف بصورة طفيفة من برنامج لآخر. ولكن، بمجرد التغلب على هذا الاختلاف، ستستطيع الاستمرار في عملك كما ينبغي.

في هذا الفصل، ستجد أننا نقوم بتقديم السمات الجديدة الموجودة في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver. وسنصحبك أيضًا في جولة سريعة للتعرف على واجهة البرنامج. وستجد بالتالي أنك قد حصلت على فكرة عامة عما يجعل Dreamweaver برنامجًا فعالاً لتصميم الويب.

## الجديد في الإصدار الثامن من برنامج *Dreamweaver*

يلبي هذا البرنامج في حقيقة الأمر متطلبات المستخدمين التي قاموا بتوجيهها لشركة Macromedia. فالأشياء التي كنا نريدها في هذا البرنامج قد تم توفيرها في حقيقة الأمر في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، إلى جانب بعض الإضافات القليلة التي ربما تكون قد توقعتها.

تقدم لك القائمة التالي ذكرها نظرةً عامة حول بعض السمات الجديدة التي سوف تجدها في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver:

✓ عندما تقوم ببدء تشغيل الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، ستلاحظ بعض التغيرات القليلة في مساحة العمل. وعلى الرغم من أن التغيرات ليست مهولة، فإن المبرمجين في شركة Macromedia قاموا بوضع بعض الإضافات والسمات الجديدة الفعّالة. ويشتمل ذلك على سمة Magnifying glass والتي هي عبارة عن أيقونة صغيرة تحمل شكل عدسة مكبرة موجودة في شريط المعلومات أسفل مساحة العمل. وكما هو الحال مع العدسات المكبرة الشائع استخدامها في برامج تحرير الصور، تمكّنك السمة الجديدة – سمة Magnifying glass – من تكبير الصفحة للاطلاع على عناصرها بالتفصيل الدقيق أو تصغيرها لرؤية التخطيط الكامل للصفحة الأكبر حجمًا.



✓ في هذا الإصدار، ستجد دون شك الكثير من التغييرات الشاملة في الطريقة التي يتعامل بها Dreamweaver مع أنماط Cascading Style Sheets (CSS). وقد أصبحت هذه التطورات المهمة؛ شائعة الاستخدام بشكل متزايد بين المصممين المحترفين.

✓ يمكنك إيجاد إحدى السمات الجديدة المفضلة من قِبل الكثيرين في قائمة Edit. فخيار Paste Special يمكّنك من لصق أحد النصوص المنسقة – حتى الجداول – من برامج أخرى، مثل: برنامج Microsoft Word أو Excel، مع إمدادك بخيارات أخرى عن التنسيقات التي يمكن الإبقاء عليها. تستطيع كذلك بالإضافة إلى ما سبق أن تقوم بلصق نص يحتوي على تنسيق هيكلي، مثل: الجداول وعلامات الفقرة. وكذلك، يمكنك لصق نص يحتوي أو لا يحتوي على تنسيق أساسي، مثل: الخط العريض أو الخط المائل. وبإمكانك أيضًا أن تقرر إلغاء تنسيق الفقرة التي يمكن أن تتسبب في حدوث بعض المشكلات من برنامج Word في أثناء لصق النص. إذا قمت بتحديد خياراتك في قائمة Preferences ببرنامج Dreamweaver، سيتم إدخال النص بناءً على الخيارات المفضلة لديك التي قمت بتحديدها في كل مرة تقوم فيها باستخدام سمة اللصق.

✓ فضلاً عن احتواء برنامج Dreamweaver على القوالب المُصممة مُسبقًا والتي تتضمن عليها الإصدارات السابقة من البرنامج، يشتمل Dreamweaver الآن على Starter Pages التي لا تتضمن تصميمات مرتبطة بالموضوع فقط، بل إنها بالفعل تشتمل على نصوص. وبالطبع، يمكنك تحرير تلك النصوص. ولكن في حالة إذا ما كنت تنشئ تقويمًا للأحداث أو كتالوجًا لأحد المنتجات – على سبيل المثال، فإن النص الموجود أساسًا في هذه الصفحات سيعطيك نقطة انطلاقة جيدة.

✓ إذا كنت تفضل العمل في طريقة العرض Code؛ حيثما تستطيع رؤية كل علامات ترميز HTML، ستلاحظ وجود بعض التطورات الإيجابية القليلة في واجهة الاستخدام. ويتضمن ذلك شريط أدوات جديد يمكّنك من سرعة الوصول إلى الأوامر العامة وإمكانية توسعة الكود أو طيه لتستطيع التركيز على المساحة التي تعمل بها.

✓ ننصح دائمًا بأن تقوم بتصميم صفحاتك بطريقة يسهُل الاطلاع عليها من قِبل الجميع. ويعني ذلك دون شك أن يتم تصميمها لتفي بمتطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة – مثل: الكفيف الذي يقوم باستخدام برامج تصفح خاصة لديها خيار

قراءة صفحات الويب بصوت عالٍ. ولطالما كانت شركة Macromedia رائدةً في تقديم سمات خاصة بتيسير الوصول إلى محتويات الويب.

## عرض مكونات برنامج *Dreamweaver*

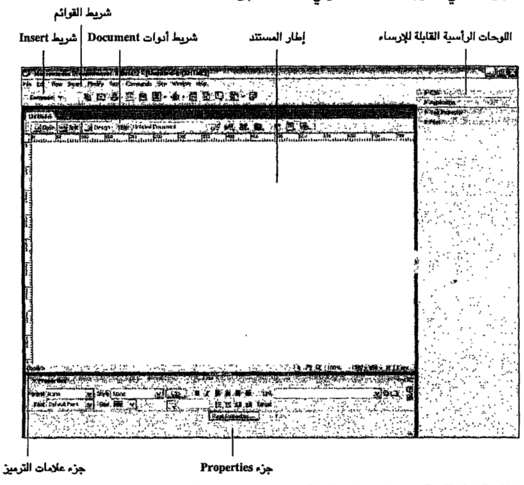
يبدو للبعض من الوهلة الأولى أن برنامج Dreamweaver من الصعب التعامل معه إلى حد ما. وربما يرجع ذلك إلى احتوائه على العديد من السمات الموجودة في الكثير من اللوحات وأشرطة الأدوات ومربعات الحوار، الأمر الذي يمكن أن يسبب لك الإرباك. فإذا كنت تريد عدم الاستمرار في قراءة هذا الفصل والانتقال إلى الفصل التالي الذي يتحدث عن إنشاء صفحة الويب الأولى، فلتفعل ذلك. وإذا كنت تريدنا أن نصحبك في جولة لتحصل على نظرة عامة عن Dreamweaver قبل أن تشرع في إنشاء صفحة الويب، فإن الفقرات التالية ستعرفك على واجهة الاستخدام وستلقي الضوء بصورة عامة على أساسيات برنامج Dreamweaver. ستستطيع أيضًا أن تكتشف كيف يمكن الوصول إلى السمات العامة والوظائف الشائع استخدامها في الأجزاء التالية في الكتاب بصورة أكثر تفصيلاً.

## مساحة العمل

عندما تقوم ببدء تشغيل برنامج Dreamweaver، ستظهر شاشة افتتاحية (Start Screen) في مساحة البرنامج الأساسية. (وستعاود الظهور في أي وقت في حالة عدم وجود ملف مفتوح.) ومن الشاشة الافتتاحية، يمكنك اختيار إنشاء صفحة جديدة من أحد القوالب العديدة المُصممة مسبقًا والخاصة ببرنامج Dreamweaver. ويمكنك أيضًا بدلاً من ذلك إنشاء صفحة خالية جديدة عن طريق اختيار HTML من ضمن خيارات Create New في العمود الأوسط. وعند اختيارك HTML، يقوم برنامج Dreamweaver بإنشاء صفحة HTML جديدة خالية في مساحة العمل الأساسية، كما هو مُوضح في الشكل (١-١). يمكنك بعد ذلك كتابة أي نص مباشرةً في أية صفحة في مساحة العمل مع إضافة التنسيق الأساسي بمساعدة العديد من خيارات التنسيق التي سيرد وصفها فيما بعد في هذا الفصل.

الجدير بالذكر هنا أنه في مساحة العمل، ستستطيع إنشاء صفحات HTML والقوالب وملفات Style Sheets ... إلخ. وتتكون مساحة العمل في حقيقة الأمر من إطار رئيسي يقوم بعرض الصفحة التي تعمل فيها. ويحيط بمساحة العمل مجموعة من اللوحات والقوائم التي تعمل على توفير الأدوات التي يمكنك استخدامها من أجل تصميم وإنشاء صفحاتك - كما هو مُوضح في الشكل (١-١). وتجدر بنا الإشارة الآن إلى أن مساحة العمل ببرنامج Dreamweaver تتكون من المكونات الأساسية التالية: شريط القوائم (أعلى الصفحة) وشريط

Insert (أسفل شريط القوائم مباشرةً) وإطار المستند (الذي يشغل المساحة الرئيسية على الشاشة ويقع أسفل شريط Insert) وجزء Properties (في أسفل الشاشة) واللوحات الرأسية القابلة للإرساء (على يمين إطار المستند) التي يمكن توسعتها وطيها عند الحاجة لذلك. وفي الجزء التالي، سيرد وصف تفصيلي لكل ما سبق.




**الشكل (١-١)**: تتضمن مساحة العمل إطار المستند الرئيسي الذي يحيطه كلٌ من شريط Insert واللوحات الرأسية القابلة للإرساء وجزء Properties.

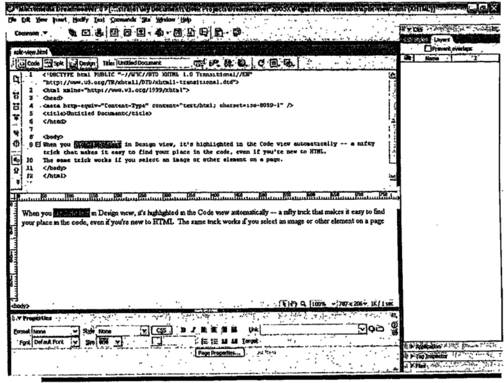
## إطار المستند

تُعرف المساحة الكبيرة الموجودة في المكان الرئيسي لمساحة العمل بإطار المستند (Document window)؛ وهي المساحة التي تتعامل فيها مع الصفحات الجديدة أو الموجودة مُسبقًا. إذا قمت باستخدام واجهة الاستخدام Designer في طريقة العرض Design، ستستطيع

رؤية صفحتك كما لو كانت معروضة في متصفح الويب. وإذا ما أردت الاطلاع على كود HTML خلف هذه الصفحة، فانقر على زر Code الموجود أعلى مساحة العمل. واختر زر Split للاطلاع على كود HTML وطريقة العرض Design في الوقت نفسه - انظر الشكل (١-٢).




إن الصفحات المعروضة على شبكة الويب الدولية قد لا تبدو دائمًا بالشكل الذي تكون عليه داخل إطار المستند في برنامج Dreamweaver. ويرجع السبب في ذلك إلى حقيقة أنه لا تقوم جميع برامج التصفح بدعم سمات HTML نفسها أو لا تعرضها بنفس الطريقة. فلكي تحصل على أفضل النتائج، عليك أن تقوم باختبار العمل الذي تقوم به في العديد من برامج تصفح الويب. هذا، إلى جانب العمل على تصميم صفحات الويب ليتم عرضها بطريقة أفضل في برامج التصفح التي يستخدمها معظم زوار هذه الصفحات. ولحسن الحظ، يتضمن برنامج Dreamweaver بعض السمات التي سوف تساعدك على إنشاء تصميمات لصفحاتك تتناسب مع برامج تصفح معينة، مثل: سمة Check Target Browsers التي سنتناولها في الفصل الثالث من هذا الكتاب.



**الشكل (١-٢):** عندما تقوم بتحديد أحد النصوص في طريقة العرض Design، فإن النص المطابق له يتم تحديده تلقائيًا في طريقة العرض Code.



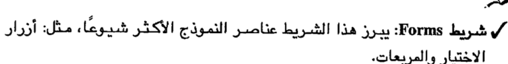
## تخصيص واجهة الاستخدام

إن اللوحات القابلة للإرساء ولوحات الألوان وأشرطة الأدوات ببرنامج Dreamweaver تعمل على سهولة الوصول إلى معظم سمات البرنامج. وتضع الإعدادات الافتراضية جزء Properties أسفل الصفحة وشريط Insert أعلاها. أما عن اللوحات القابلة للإرساء، فتقع على يمين الصفحة، ولكن تستطيع تحريكها عبر الشاشة عن طريق تحديدها وسحبها لإرسائها في جزء آخر على الشاشة. يمكنك كذلك بالإضافة إلى ما سبق إغلاق إحدى هذه اللوحات أو جميعها عن طريق النقر على أيقونة Options الصغيرة التي تقع على يمين كل لوحة من أعلى واختيار خيار Close Panel من القائمة المنسدلة. الجدير بالذكر هنا أن أيقونة Options تأتي على شكل ثلاث نقاط وبجانب كل نقطة يوجد خط، وأسفلها يوجد سهـــم صغير. يمكنك في حقيقة الأمر إغلاق اللوحات كافة مرةً واحدة عن طريق اختيار Window <= Hide Panels أو عن طريق النقر على السهم الموجود في منتصف صف اللوحات. بالإضافة إلى ذلك، بإمكانك الوصول إلى أي من اللوحات أو جميعها من خلال الخيارات المتعددة في قائمة Window. إذا ما أردت فتح لوحة معينة مثل: لوحة CSS Styles، فعليك اختيار Window <= CSS Styles ليتم توسعة اللوحة على الشاشة. أما عن جزء Properties وشريط Insert واللوحات، فهي أجزاء أساسية لا تتجزأ عن هذا البرنامج. ومما لا شك فيه أنك ستجد معلومات أكثر حول هذه السمات من خلال صفحات الكتاب. فعليك النظر إلى البطاقة المرجعية الموجودة في بداية الكتاب واستخدامها بمثابة مصدر جيد للتعرف على خيارات جزء Properties. وفي الفصل الثاني من هذا الكتاب، ستستطيع اكتشاف كيفية استخدام أكثر السمات شيوعًا، مثل: الأيقونة الخاصة بإدراج صورة من على شريط Insert أعلى الشاشة.

## شريط *Insert*

يحتوي شريط Insert – الذي يقع أعلى الشاشة – على ثمانية خيارات. ويحتوي كلٌّ منها على مجموعة مختلفة من الأيقونات التي تقدم سمات عامة. فما عليك سوى النقر على السهم الصغير الذي يقع على يمين الاسم من أجل الوصول إلى القائمة المنسدلة للانتقال من عرض الأزرار في أحد الخيارات إلى عرض الأزرار الخاصة بخيار آخر. وهذه الخيارات هي:

- ✓ **شريط Common**: يعرض هذا الشريط أيقونات تحتوي على العديد من أكثر السمات شيوعًا، بما في ذلك الروابط والجداول والصور.
- ✓ **شريط Layout**: يعرض هذا الشريط خيارات إنشاء الجداول والطبقات الضرورية لإنشاء التخطيطات المعقدة.




- ✓ **شريط Forms**: يبرز هذا الشريط عناصر النموذج الأكثر شيوعًا، مثل: أزرار الاختيار والمربعات.
- ✓ **شريط Text**: يعرض السمات العامة الخاصة بتنسيق النص، بما في ذلك الفقرات والقوائم والفواصل
- ✓ **شريط HTML**: يعرض هذا الشريط مجموعة مختلفة من أكواد HTML، مثل: أكواد القواعد والجداول والمقاطع والنصوص البرمجية.
- ✓ **Application**: تُستخدم هذه الخيارات عند إنشاء صفحات ويب ديناميكية يتم عرضها تبعًا لمحتويات قاعدة البيانات.
- ✓ **Flash Elements**: عبارة عن أيقونة مفردة تسمح لك بوضع ملف Flash في صفحة الويب التي تعمل بها.
- ✓ **Favorites**: من أجل تخصيص عناصر HTML الأكثر استخدامًا، انقر بزر الماوس الأيمن (في نظام التشغيل Windows) أو انقر مع الضغط على زر Control (في نظام التشغيل Mac).

في نهاية القائمة المنسدلة، ستجد خيار Show as Tabs، وهو ما يمكّنك من عرض أسماء أشرطة Insert على هيئة علامات تبويب في أعلى الشاشة – كما هو موضح في الشكل (١–٣).

أما عن شريط Favorites Insert، فهو خالٍ افتراضيًا، ولكن يمكنك تخصيصه من أجل الاحتفاظ فيه بمجموعة الخيارات التي تحددها بنفسك. فما عليك ببساطة سوى النقر بزر الماوس الأيمن على الشريط (في نظام التشغيل Windows) أو النقر مع الضغط على زر Control (في نظام التشغيل Mac) لتستطيع تخصيصه ببساطة.

على مدار الكتاب، تمت الإشارة إلى أشرطة Insert بأسمائها كاملةً، مثل: شريط Forms Insert أو شريط Layout Insert. وستستطيع التعرف على المعلومات الخاصة بكل شريط في الفصول التالية. فعلى سبيل المثال، يتناول الفصل الثاني عشر شريط Forms Insert بالتفصيل. وتتناول الفصول الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر شرح شريط Application Insert.

يوضح الشكل (١–٣) شريط Insert وخيارات Common. وتم عرض كل اسم في علامة تبويب أعلى الشاشة.

**الشكل (١-٣):** يعمل شريط Common Insert على إمكانية الوصول إلى النماذج والجداول والصور وما هو أكثر من ذلك.

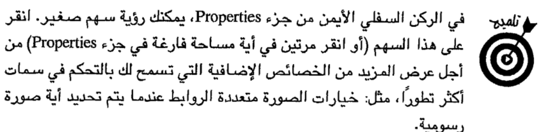
## جزء Properties

فيما يخص جزء Properties، فقد تم إرساؤه أسفل الصفحة في برنامج Dreamweaver. ولكن إذا ما كنت تفضل وضعه في أعلى الصفحة، فيمكنك سحبه إلى المكان الذي تريده ليستقر فيه. وعلى أية حال، من الأفضل أن يكون أسفل الشاشة.

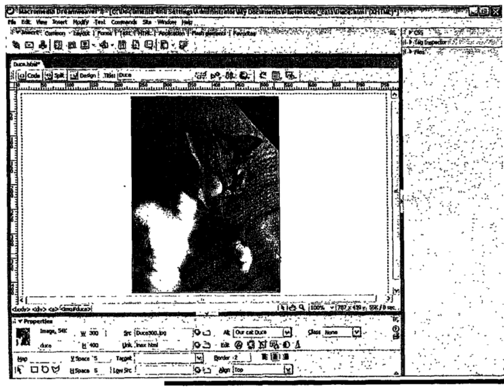
يقوم جزء Properties بعرض خصائص عنصر تم تحديده في الصفحة. فالخاصية عبارة عن سمة من السمات المميزة للغة HTML – مثل: محاذاة صورة أو حجم خلية في أحد الجداول. ويمكن تعيين هذه الخاصية لعنصر ما في صفحة الويب. فإذا كنت تعرف لغة HTML، فستتعرف دون شك على خصائص العنصر التي يقوم بعرضها جزء Properties على أنها سمات HTML.

عندما تقوم بتحديد أحد العناصر في صفحة ما (صورة على سبيل المثال)، فسيعرض جزء Properties الخصائص المتعلقة بهذا العنصر – مثل: ارتفاع وعرض الصورة. يمكنك بالإضافة إلى ذلك تغيير هذه الخصائص عن طريق تغيير الحقول في جزء Properties. يمكنك كذلك إنشاء روابط وصور متعددة الروابط باستخدام الخيارات الموجودة في جزء Properties.

يعرض الشكل (١-٤) خيارات الصورة المعروضة في جزء Properties، بما في ذلك ارتفاعها وعرضها ومحاذاتها وعنوان الويب (URL) الذي ترتبط به الصورة.

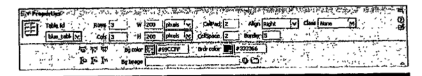



في الركن السفلي الأيمن من جزء Properties، يمكنك رؤية سهم صغير. انقر على هذا السهم (أو انقر مرتين في أية مساحة فارغة في جزء Properties) من أجل عرض المزيد من الخصائص الإضافية التي تسمح لك بالتحكم في سمات أكثر تطوراً، مثل: خيارات الصورة متعددة الروابط عندما يتم تحديد أية صورة رسومية.



**الشكل (١-٤):** يعرض جزء Properties سمات أي عنصر تم تحديده، مثل: الصورة المعروضة في هذا الشكل.

يعرض الشكل (١-٥) جزء Properties في حالة تحديد جدول. لاحظ أن الحقول الموجودة في هذا الجزء تعكس سمات جدول HTML، مثل: عدد الأعمدة والصفوف. (انظر الفصل السادس لاكتشاف الكثير عن جداول HTML.)

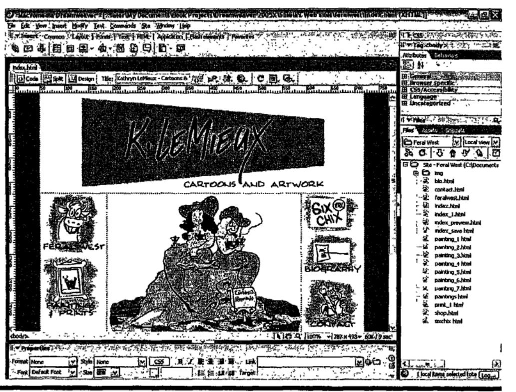


**الشكل (١-٥):** سمات جدول HTML الذي تم تحديده أو الخلية التي تم تحديدها.

## اللوحات القابلة للإرساء

توجد اللوحات القابلة للإرساء والمعروضة في الشكل (١-٦) في الجانب الأيمن من مساحة العمل – على الرغم من أنك تستطيع تحريكها بسهولة إلى أي مكان على الشاشة. تعرض اللوحات القابلة للإرساء مجموعة من السمات المهمة في برنامج Dreamweaver.

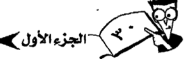
ويتضمن ذلك دون شك جميع الملفات والمجلدات في أحد المواقع (في لوحة Files) وأنماط Cascading Style Sheets (في لوحة CSS) ... إلى غير ذلك. يمكنك فتح وإغلاق اللوحات عن طريق النقر على السهم الصغير الموجود على يسار اسم اللوحة. ومن أجل عرض مزيد من اللوحات، اختر اسم اللوحة من قائمة Window. أما إذا كنت تريد إخفاء جميع اللوحات المرئية دفعةً واحدة، فانقر على علامة التبويب التي يتوسطها سهم صغير والموجودة على يسار صف اللوحات.




**الشكل (١-٦):** تعمل اللوحات القابلة للإرساء على سهولة الوصول إلى CSS وعلامات الترميز وجميع الملفات في أحد مواقع الويب، تمامًا مثل تلك القائمة المعروضة هنا في موقع الكرتون Kathryn LeMieux.

إن القائمة التالية تقدم وصفًا لبعض العناصر التي يمكنك الوصول إليها من خلال اللوحات القابلة للإرساء. أما عن سائر هذه العناصر، فقد تم وصفها بالتفصيل الدقيق في أجزاء أخرى في الكتاب.

✓ **لوحة Files:** كما هو موضح في الشكل (١-٦)، تضع لوحة Files جميع المجلدات والملفات الموجودة في أحد مواقع الويب في قائمة. وتساعدك بالتالي في التحكم في هيكل الموقع وتنظيمه. فتستطيع نقل الملفات من وإلى




المجلدات أو حتى إنشاء مجلدات جديدة في هذه اللوحة. ويعمل برنامج Dreamweaver بشكل تلقائي على تعديل أي روابط تكون ذات صلة. تُستخدم لوحة Files أيضًا في الوصول إلى الإعدادات الخاصة ببروتوكول FTP من أجل تنزيل الملفات من وحدة الخدمة أو تحميلها عليها. يمكنك أيضًا استخدام زر Connect الموجود أعلى هذه اللوحة من أجل الاتصال السريع بوحدة الخدمة واستخدام أسهم Get Files وPut Files من أجل نقل الصفحات. (انظر الفصل الثاني لمزيد من المعلومات حول لوحة Files وسمات بروتوكول FTP المُضمن.)

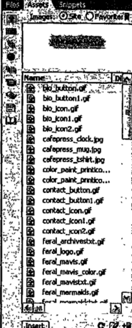
✓ **لوحة Assets**: تضم لوحة Assets المعروضة في الشكل (١-٧) جميع الصور والألوان والروابط الخارجية وملفات الوسائط المتعددة والنصوص البرمجية والقوالب وعناصر Library الموجودة في أحد مواقع الويب. يمكنك إضافة أحد العناصر المحفوظة - مثل: إحدى الرسومات - إلى صفحة الويب ببساطة عن طريق سحب العنصر إلى مساحة العمل. يمكنك إيجاد الكثير من المعلومات حول القوالب وعناصر Library في الفصل الرابع من هذا الكتاب.




تعمل هذه السمات فقط في حالة تعريفك للموقع باستخدام مربع الحوار Site Definition (عن طريق اختيار Site ⇐ Manage Sites)، ثم تعريف المجلد الرئيسي لموقع الويب. إذا ما وجدت أن خيار Library أو الخيارات الأخرى غير متاحة، فعليك إذًا اتباع الخطوات المذكورة في الفصل الثاني من أجل تعريف الموقع؛ إنها عملية إعداد ينبغي عليك اتباعها في المواقع جميعها.

✓ **لوحة CSS**: تتضمن لوحة Cascading Style Sheets لوحتي Layers وCSS Styles. تتشابه لوحة CSS Styles إلى حد كبير مع لوحة Style Sheets المُستخدمة في برنامجي معالجة الكلمات والنشر المكتبي، مثل: Microsoft Word وQuarkXPress. قم بتعريف النمط وأعطه اسمًا ليندرج بعد ذلك في لوحة CSS Styles - انظر الشكل (١-٨). تؤدي لوحة Layers إلى الوصول إلى خيارات الطبقات التي تمكّنك من وضع العناصر في الصفحة بدقة. (لمزيد من المعلومات حول CSS والطبقات، انظر الفصلين الثامن والتاسع).



**الشكل (١-٧):** تضع لوحة Assets العناصر المتشابهة في مكان رئيسي.

✓ **لوحة Tag:** تعمل لوحة Tag على الوصول إلى السمات والنصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript في برنامج Dreamweaver. ويمكنك بذلك إضافة هذه النصوص على العناصر من أجل إضفاء عنصر التفاعلية على صفحة الويب. وفي الأساس، تتكون النصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript من حدث معين عند تشغيله يتم تنفيذ أحد الإجراءات. فعلى سبيل المثال، يمكن أن يكون الحدث متمثلاً في نقر أحد زوار الموقع على صورة ما، فيكون الإجراء الناتج على سبيل المثال عبارة عن تشغيل ملف صوت.

يعرض الشكل (١-٩) علامة التبويب Attributes الخاصة بلوحة Tag. والجدير بالذكر هنا أن علامة التبويب Attributes تعمل على إظهار جميع السمات المتعلقة بعنصر تم تحديده. يمكنك تغيير السمات في علامة التبويب Attributes كما هو الحال في جزء Properties. (يقدم الفصل التاسع من هذا الكتاب المزيد من المعلومات حول إنشاء النصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript وتطبيقها على العناصر.)

الشكل (١-٨): تعمل لوحة CSS على سهولة التحكم في أنماط Styles والطبقات.

الشكل (١-٩): تعرض لوحة Attributes جميع السمات المتعلقة بعنصر تم تحديده.

✓ **لوحة History**: تحتفظ لوحة History المُوضحة في الشكل (١-١٠) بجميع الإجراءات التي تمت داخل برنامج Dreamweaver. يمكن استخدام هذه اللوحة في أغراض عدة، منها: التراجع عن العديد من الخطوات دفعةً واحدة وإعادة تنفيذ الخطوات التي قمت بها من قبل وجعل بعض المهام تتم بطريقة تلقائية. إن برنامج Dreamweaver يسجل آخر 50 خطوة قمت بها تلقائيًا، ولكن في حقيقة الأمر باستطاعتك زيادة أو تقليل هذا العدد عن طريق اختيار Edit ⇐ Preferences ⇐ General في نظام التشغيل Windows أو عن طريق اختيار Dreamweaver ⇐ Preferences ⇐ General في نظام التشغيل Mac وتغيير العدد الأقصى الخاص بالخطوات التي قمت بتنفيذها.

✓ **لوحة Application**: تشتمل هذه اللوحة على لوحات Database وBindings وServer Behaviors وComponents. وهذه السمات يتم استخدامها فقط في حالة العمل في موقع مرتبط بقاعدة البيانات (سنتحدث لاحقًا عن هذه اللوحات المعقدة من الناحية الفنية). ويمكنك في كل من الفصول الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر التعرف على الكثير من التفاصيل المتعلقة بخيارات قاعدة البيانات.

✓ **لوحة Frames**: إذا قمت بإنشاء تصميم لأحد المواقع يستخدم المقاطع – التي هي عبارة عن مجموعة من علامات ترميز HTML تمكّنك من تقسيم الشاشة إلى أجزاء مُكونة من صفحات منفصلة، سيكون في وسعك استخدام لوحة Framesمن أجل التحكم في الصفحات المختلفة الموجودة على الشاشة، مثل الثلاثة مقاطع المعروضة في الشكل (١–١١).




**الشكل (١–١٠)**: تحتفظ لوحة History بجميع الإجراءات التي تتم في برنامج Dreamweaver.

**الشكل (١–١١)**: تساعد لوحة Frames في التحكم في الصفحات المختلفة المكونة لمجموعة المقاطع.

## شريط القوائم

يوفر شريط القوائم الخاص ببرنامج Dreamweaver والذي يوجد بأعلى الشاشة إمكانية التوصل بسهولة إلى جميع السمات التي يمكنك أن تجدها في شريط Insert وجزء Properties واللوحات. هذا، إلى جانب بعض السمات الأخرى التي تجدها متاحةً فقط من خلال القوائم. تقدم الأجزاء التالية معلومات عامة عن كل خيار من خيارات شريط القوائم.

### قائمة *File*

في قائمة File المعروضة في الشكل (١–١٢)، ستجد العديد من الخيارات الشائعة، مثل خيارات New وOpen وSave. كما أنك ستجد أيضًا خيار Revert الذي يشبه سمة Revert الموجودة في برنامج Photoshop الذي أنتجته شركة Adobe. فهذه السمة تمكّنك من العودة بالصورة سريعًا إلى آخر نسخة تم حفظها عليها؛ وذلك، في حالة عدم رضاك عن التغيرات التي قمت بإدخالها على الصورة.

تحتوي قائمة File أيضًا على إمكانية التوصل إلى سمة Design Notes؛ وهي إحدى السمات المميزة التي تقوم بإرفاق الملحوظات مع ملفات HTML وغيرها من الملفات. ولمزيد من المعلومات عن Design Notes وغيرها من سمات برنامج Dreamweaver التي تعمل على تسهيل التعاون بينك وبين زوار المواقع، انظر الفصل الرابع.

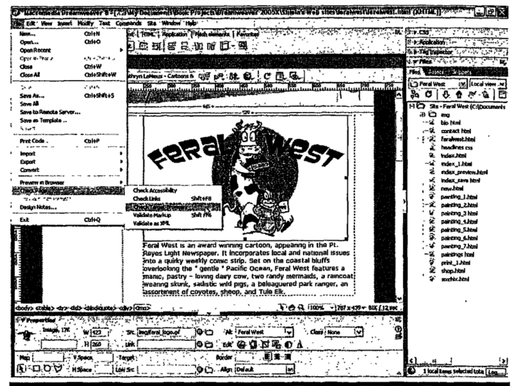
علاوةً على ذلك، ستجد أيضًا في هذه القائمة سمات مفيدة لفحص العمل الذي تقوم به في برامج تصفح الويب. إن معظم برامج تصميم الويب تحتوي على بعض الأساليب التي تستطيع بواسطتها معاينة عملك في المتصفح. والجدير بالذكر هنا أن برنامج Dreamweaver قد أضاف إلى هذه السمة خطوتين إضافيتين عن طريق توفير إمكانية فحص العمل في عدد من برامج التصفح، وكذلك اختبار مدى توافق الصفحات التي قمت بإنشائها في إصدارات متنوعة من مختلف برامج التصفح.

يوضح الشكل (١-١٢) خيارات Check Page التي تتضمن Check Accessibility وCheck Links وCheck Target Browsers – فجميعها أدوات غاية في الأهمية تُستخدم لاختبار عملك. الجدير بالذكر هنا أن خيار Check Target Browsers يمكّنك من تحديد إصدار معين ومتصفح معين، مثل: Safari 2.0 أو Netscape 6 أو Internet Explorer 6.0. فعندما تقوم بفحص المتصفح، يقوم برنامج Dreamweaver بإعداد تقرير توضع فيه سمات HTML التي تستخدمها والتي لا يدعمها المتصفح الذي قمت باختياره في قائمة.

تتحقق سمة Check Links من قدرة جميع الروابط على العمل في موقع ما وتضع بالتالي تقريرًا يتم فيه ذكر الروابط غير العاملة والمُعطلة. أما عن سمة Check Accessibility، فهي تقوم بعمل فحص من أجل التأكد من أن الصفحة يتم عرضها بطريقة صحيحة في برامج التصفح والنظم الأخرى بالنسبة لفاقدي البصر وذوي الاحتياجات الخاصة.

### قائمة *Edit*

تحتوي قائمة Edit على العديد من السمات المعروفة لدى المستخدم، مثل: Cut وCopy وPaste. ولكنّ السمة التي قد تكون جديدة بالنسبة لك هي خيار External Editor. تتيح هذه السمة إمكانية فتح عنصر في برنامج آخر، مثل: محرر الصور، مع إمكانية إحداث تغييرات دون إغلاق برنامج Dreamweaver.



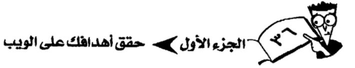
الشكل (١-١٢): تعمل سمة Check Target Browsers على وضع قائمة بعلامات الترميز الخاصة بلغة HTML والتي لا تقوم بتدعيمها الإصدارات السابقة من برامج التصفح.


تلميح

يمكنك إيجاد إعدادات Preferences في قائمة Edit في حالة العمل في نظام التشغيل Windows أو في قائمة Dreamweaver عند العمل في نظام التشغيل Mac. وقبل أن تبدأ العمل في برنامج جديد، عليك تصفح خيارات Preferences جميعها من أجل التأكد من أن البرنامج قد تم إعداده بالطريقة المثلى للمستخدمين.

### قائمة *View*

توفر قائمة View إمكانية التوصل إلى بعض سمات التصميم المفيدة، كالشبكات والمساطر وسمات التكبير/التصغير الجديدة. يعمل خيار Visual Aides الموجود في قائمة View على إتاحة خيار إظهار أو إخفاء حدود الجداول والمقاطع والطبقات الخاصة بلغة HTML للمستخدمين، إلى جانب التحكم في درجة وضوح الصور متعددة الروابط والعناصر الأخرى غير المرئية. يُعتبر هذا الخيار مفيداً لأن المستخدمين غالباً ما يحتاجون إلى ضبط

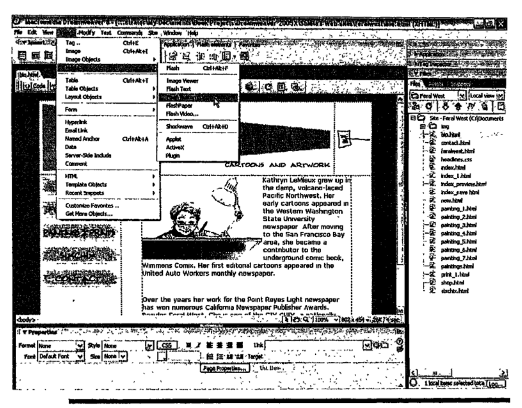




سمة الحدود الخاصة بعلامات الترميز HTML على القيمة 0. فلا تظهر بالتالي الحدود عند عرض الصفحة على المتصفح. من ناحية أخرى، قد يكون من المهم جداً رؤية من أين تبدأ العناصر – كالجداول والطبقات – وأين تنتهي في أثناء عملية تصميم الصفحة في برنامج Dreamweaver. كما يسمح تحديد الخيارات الخاصة بالمقاطع الموجودة بهذه القائمة بإظهار الحدود في برنامج Dreamweaver، حتى لو لم تكن ترغب في إظهارها أمام زوار الموقع.

### قائمة *Insert*

كما هو مُوضح في الشكل (١–١٣)، توفر قائمة Insert إمكانية الوصول إلى عدد من السمات التي لها أهميتها في تصميم الويب. وعن طريق هذه القائمة، يمكن إدراج بعض العناصر، مثل: Horizontal Rule (المسطرة الأفقية) أو Applet (تطبيق مصغر تتم كتابته بلغة Java) أو Form (نموذج) أو Plug-in (ملف برنامج إضافي).




**الشكل (١–١٣):** تعمل قائمة Insert على تسهيل عملية إضافة مجموعة متنوعة من العناصر إلى الصفحة، ويشمل ذلك ملفات الوسائط المتعددة.



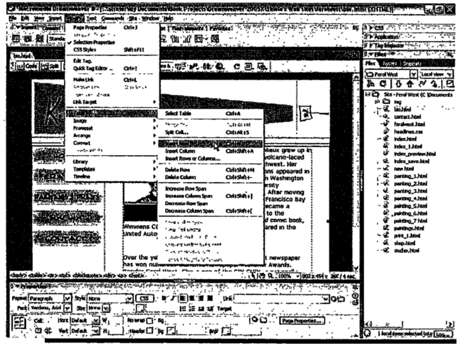

علاوةً عمَّا سبق، يقدم برنامج Dreamweaver دعمًا إضافيًا من أجل إدراج ملفات Flash وShockwave Director، وكلاهما من إنتاج شركة Macromedia. (يمكن أن تجد الكثير من المعلومات عن استخدام ملفات الوسائط المتعددة في الفصل الحادي عشر.)

### قائمة *Modify*

تُعتبر قائمة Modify من القوائم التي تستطيع عن طريقها الاطلاع على خصائص الكائنات وتغييرها، مثل سمات الجدول الوارد ذكرها في الشكل (١-١٤). وهذه الخصائص - التي عادةً ما يُطلق عليها سمات في لغة HTML - تدع لك مهمة تعريف العناصر في الصفحة عن طريق ضبط المحاذاة والارتفاع والعرض وبعض الخصائص الأخرى.

## خيار *Page Properties*

لتغيير خصائص صفحة بأكملها مثل: ألوان النص والروابط، عليك استخدام مربع الحوار Page Properties المُوضح في الشكل (١-١٥). تمكّنك لوحة Page Properties أيضًا - والتي يمكن الوصول إليها عن طريق فتح قائمة Modify أو بالنقر على زر Page Properties في الجزء السفلي من جزء Properties - من تحديد لون الخلفية أو استخدام صورة كخلفية للصفحة.



**الشكل (١-١٤):** تعمل قائمة Modify على جعل عملية تغيير خصائص الكائنات مثل سمات الجدول المُوضح في هذا الشكل تتسم بالسهولة .

الشكل (١-١٥): يؤدي مربع الحوار Page Properties إلى إمكانية الوصول إلى السمات المتعلقة بلون النص والخلفية.

### قائمة *Text*

يمكن تنسيق النصوص بكل سهولة من خلال قائمة Text. وذلك، باستخدام بعض الخيارات البسيطة المتمثلة في الكتابة بخط عريض أو خط مائل، إلى جانب بعض السمات الأكثر تعقيداً. مثل أنماط الخطوط وملفات Style Sheets المُخصصة. لقد تطورت الخيارات الخاصة بتنسيق النص على الويب إلى حدٍ كبير مقارنةً بالأوقات السابقة. فمنذ أعوام قليلة، لم يكن لديك خيار للتحكم في المسافات الفاصلة الأسطر أفقيًا أو رأسيًا. ولكن، أضحى الآن بإمكانك ممارسة المزيد من التحكم في الشكل الذي سوف تبدو عليه صفحات الويب، على الرغم من عدم استخدام هذه الخيارات على النطاق العالمي. تقدم قائمة Text بالإضافة إلى ذلك خيارات تمكّنك من سرعة إنشاء رؤوس الصفحات والعناوين الثانوية والتدقيق الإملائي وإنشاء القوائم.

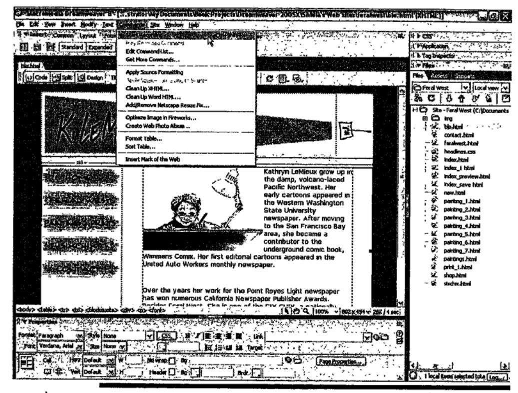
### قائمة *Commands*

توفر قائمة Commands – المُوضحة في الشكل (١-١٦) – إمكانية الوصول إلى العديد من الخيارات في برنامج Dreamweaver. تتضمن هذه الخيارات سمتي Start Recording وCommand Recorded Play اللتين تسمحان لك بحفظ سلسلة من الخطوات وتكرارها بعد ذلك. ولكي تتمكن من القيام بذلك، اختر Command <= Start Recording، ثم قم بتنفيذ الإجراءات التي ترغب في تسجيلها – على سبيل المثال، قم بنسخ أحد النصوص ولصقه مرةً أخرى – واختر بعد ذلك Stop Recording. ولكي تقوم بتنفيذ أي إجراء مرةً أخرى، اختر Commands <= Play Recorded Command . يمكنك أيضًا تنزيل أحد الإجراءات عن طريق اختيار Commands <= Get More Commands. وهذه السمة تعمل على بدء تشغيل

المتصفح بشكل تلقائي وتنتقل بك إلى موقع الويب الخاص بشركة Macromedia. يمكنك كذلك تنزيل أوامر جديدة من موقع الويب بهدف زيادة فعالية Dreamweaver.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يساعد كل من الخيارين Clean Up XHTML وClean up Word HTML الموجودين في قائمة Commands على تصحيح كود HTML الخاطئ أو المكرر. أمَّا بالنسبة لسمة Clean up Word HTML، فقد تم تصميمها خصيصًا للتعامل مع المشكلات الشائعة الناتجة عن استخدام سمة Save As HTML في برنامج Microsoft Word.

فيما يتعلق بخيار Add/Remove Netscape Resize Fix الموجود بهذه القائمة، فهو يمكّنك من إدراج أو حذف نص برمجي تمت كتابته بلغة JavaScript وتم تصميمه ليقوم بتصحيح الأخطاء الخاصة بالإصدارات القديمة من متصفح Netscape. ويتم ذلك عن طريق إعادة تحميل الصفحة بشكل تلقائي عندما يقوم المستخدمون بتغيير حجم إطارات المتصفح الخاص بهم.



الشكل (١-١٦): توفر قائمة Commands إمكانية التوصل بسهولة إلى أكثر السمات الخاصة ببرنامج Dreamweaver تطوراً.

أمَّا عن خيار Create Web Photo Album، فهو يعمل على بدء تشغيل برنامج Macromedia Fireworks ويستخدمه بالفعل لإنشاء ألبوم صور تلقائيًا. فإذا ما قمت

باختيار Optimize Image في برنامج Fireworks، فسيتم فتح الصورة التي تم تحديدها بشكل تلقائي في المساحة الخاصة بتعديل الصور في برنامج Fireworks. (إن كلاً من هذين الأمرين يتطلبان منك تثبيت برنامج Fireworks).

### قائمة *Site*

توفر قائمة Site إمكانية التوصل إلى الخيارات اللازمة لإعداد الموقع؛ وهي العملية التي يلزم القيام بها قبل استخدام العديد من السمات الأخرى الخاصة ببرنامج Dreamweaver (لقد تمت تغطية هذه العملية في الفصل الثاني). كما توفر هذه القائمة أيضًا إمكانية التوصل بسهولة إلى سمتي Check In وCheck Out؛ وهما خياران يساعدان في منع فريق المصممين من أن يكتب أحدهم فوق عمل الآخر. (يتناول الفصل الرابع هذه السمة.)

### قائمة *Window*

تسمح قائمة Window بالتحكم في عرض اللوحات ومربعات الحوار، مثل: Insert وProperties وBehaviors. وحتى تصبح هذه اللوحات مرئيةً، قم بتحديد اسم اللوحة لتظهر علامة التحديد بجوار السمة التي ترغب في عرضها. ولإخفائها، حدد مرةً أخرى لحذف علامة التحديد. هناك بعض اللوحات ومربعات الحوار الأخرى – مثل: CSS Styles وHTML Code Inspector – تم إدراجها بتلك القائمة بغرض تسهيل التوصل إليها.

### قائمة *Help*

توفر قائمة Help إمكانية التوصل بسهولة إلى الخيارات التي تساعد المستخدم في استيعاب العديد من السمات التي يتمتع بها برنامج Dreamweaver. كما أنك سوف تجد أيضًا في هذه القائمة القالب الخاص ببرنامج Dreamweaver، بالإضافة إلى نماذج لبعض الملفات.

توفر هذه الملفات والقوالب عيناتٍ مرئية من تصميمات HTML الشائعة، كالجداول والمقاطع. وتقدم كذلك أفكاراً خاصة بالتصميمات وصيغًا مختصرة لإنشاء تخطيطات معقدة.

### شريط المعلومات

يظهر شريط المعلومات في الجزء السفلي الأيسر من أي مستند مفتوح ببرنامج Dreamweaver. وفي نهاية هذا الشريط من الناحية اليمنى، ستجد بعض أيقونات الأدوات التي تتحكم في عرض المستند على الشاشة. وفي الناحية اليسرى، ستجد الكثير من أكواد HTML التي توضح كيفية كتابة علامات الترميز الخاصة بالعناصر في الصفحة. فعلى سبيل المثال، إذا




قمت بتمرير مؤشر الماوس على نص مكتوب بخط عريض وموجود في منتصف الصفحة، فسوف يقوم شريط المعلومات بعرض <B> <CENTER> <BODY>. ومن ثمَّ، تجري هذه السمة عملية فحص ثنائية لنوع التنسيق المُطبق على أي عنصر في الصفحة بكل سهولة.

تلميح

يمكنك استخدام شريط المعلومات من أجل تحديد جزء ما في الصفحة سريعًا. على سبيل المثال، إذا ما قمت بالنقر على اسم علامة الترميز في شريط المعلومات، فإن جزء الصفحة المطبق عليه علامة الترميز سيتم تحديده. وهذا بالطبع يجعل تحديد جزء معين من الصفحة أكثر سهولة.

## التعامل مع صفحات ويب تم إنشاؤها في برنامج آخر لتصميم الويب

نظريًا، ينبغي أن تكون جميع برامج تصميم الويب متوافقة مع بعضها البعض. ويرجع السبب في ذلك إلى أن ملفات HTML ما هي في حقيقة الأمر إلا ملفات نص عادية. فيمكنك فتح ملف HTML في أي برنامج تحرير نص، بما في ذلك Macintosh TextEdit وWindows Notepad. ولكن من ناحيةٍ أخرى، لقد تم تطوير لغة HTML بصورة كبيرة على مدار السنوات الماضية. واتبعت برامج الويب المختلفة معايير مختلفة يمكن أن تتسبب في حدوث مشكلات خطيرة عندما يتم فتح صفحة – تم إنشاؤها في برنامج معين – في برنامج آخر.

يعزو أحد أسباب كون برنامج Dreamweaver شائعًا للغاية إلى إنشائه كود خالٍ من الأخطاء. كما أنه يُعتبر أكثر دقة والتزامًا بمعايير لغة HTML من البرامج الأخرى. بالإضافة إلى ذلك، يُعتبر برنامج Dreamweaver أيضًا أفضل من غيره من البرامج فيما يتعلق بإنشاء الصفحات التي يمكن التعامل معها في برامج تصفح مختلفة ونظم تشغيل متعددة. ولكنّ جلب ملفات تم إنشاؤها في برنامج آخر لتصميم الويب يمكن أن يكون صعبًا – حتى في برنامج Dreamweaver.

يشتمل Dreamweaver على بعض السمات الخاصة – مثل: Clean Up Word HTML – المُصممة من أجل معالجة بعض المشكلات العامة التي تحدث عند التعامل مع كود HTML في برنامج Microsoft Word.




قبل أن تبدأ العمل في موقع تم إنشاؤه في برنامج آخر، أنت في حاجةٍ إلى جلب هذا الموقع إلى برنامج Dreamweaver. فننصح بالتالي أن تقوم بإنشاء نسخة احتياطية من الموقع أولاً لتتوفر لديك نسخة من جميع الصفحات الأصلية. (فيمكن أن تحدث بعض المشكلات في أثناء فتح الموقع الذي تم

إنشاؤه في برنامج آخر). وفي الفصل الثاني من هذا الكتاب، يمكن أن تطلع على التعليمات الخاصة بجلب موقع ويب موجود بالفعل خطوةً بخطوة.

إن الأقسام التالية تقدم لك وصفًا لأكثر برامج تحرير HTML شيوعًا وما تحتاج إلى معرفته إذا كنت تقوم بنقل الملفات من أحد هذه البرامج إلى برنامج Dreamweaver.

## برنامج *Microsoft FrontPage*

يُعتبر برنامج Microsoft FrontPage واحدًا من أكثر برامج تحرير HTML شيوعًا في الأسواق. ويرجع السبب في ذلك إلى حدٍ كبير إلى أنه يُعد جزءًا من مجموعة برامج Microsoft Office الغنية عن التعريف. يقدم برنامج FrontPage بعض السمات التي تتميز بالإمكانات العالية إلى جانب بعض البرامج لمطوري الويب، بما في ذلك برنامج Image Composer؛ وهو برنامج رسومي خاص بإنشاء الصور على صفحات الويب. كما يحتوي برنامج FrontPage أيضًا على مكونات خاصة بالويب تُستخدم في إضافة بعض السمات التفاعلية إلى موقع الويب، مثل: محركات البحث أو مساحات المناقشة. ولكن، لا يمكن استخدام مثل هذه المكونات إلا إذا كانت البرامج الخاصة بها موجودة على وحدة الخدمة التي تقوم باستخدامها. يقدم العديد من مزودي الخدمة التجاريين مكونات الويب الخاصة ببرنامج FrontPage.

عند الرغبة في الانتقال بالموقع من FrontPage إلى Dreamweaver، يجدر بك أن تقوم بتدوين ملاحظات عن كل مكون من مكونات الويب ببرنامج FrontPage التي استخدمتها، مثال ذلك محركات البحث أو النماذج. فلا يقدم برنامج Dreamweaver السمات المضمنة نفسها. وبالتالي، لن تتمكن من الاستمرار في تحريرها في برنامج Dreamweaver بنفس الطريقة التي كنت تستخدمها في FrontPage. إنك لست في حاجة إلى تغيير الكود الخاص بهذه المكونات، وحتى إن احتجت فإنك لا تستطيع تحرير المكونات المضمنة الخاصة ببرنامج FrontPage في برنامج Dreamweaver.

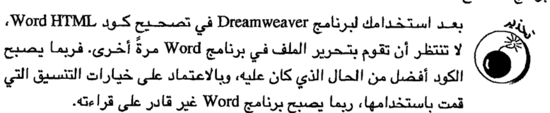
إذا كنت تستخدم أنماط CSS أو الطبقات في برنامج FrontPage، فأنت في حاجةٍ إلى مراعاة الانتباه بصفة خاصة إلى هاتين السمتين عندما تنقل موقعك إلى Dreamweaver. فبرنامج Microsoft FrontPage ليس فعّالاً كبرنامج Dreamweaver فيما يتعلق بإنشاء السمات الأكثر تقدمًا التي يمكن أن يتم التعامل معها في كل من برنامجي التصفح Netscape Navigation وMicrosoft Internet Explorer. ولأن كلاً من أنماط CSS والطبقات يُعتبران أكثر تعقيدًا من HTML فيما يتعلق بكتابة الكود، فمن المحتمل أنك لن تكون في حاجةٍ إلى



تحـرير هـذا الكود يدويًا – فـالانتـقـال من برامج تحـرير أخـرى إلى برنـامج Dreamweaver يتطلب الحذر. يمكن أيضًـا أن تحدث بعض المشكلات في الجداول عند الانتقال من برنامج لآخر. وفي بعض الأحيان، ربمـا تجد أن أكثر الحلول بسـاطةً يكمن في حذف العناصر التي قمت بإنشائها في برنامج FrontPage وإعادة إنشائها مرةً أخرى في برنامج Dreamweaver. (لمزيدٍ من المعلومات حول أنماط CSS والطبقات، انظر الفصلين الثامن والتاسع.)

## برنامج *Microsoft Word*

على الرغم من أن برنامج Microsoft Word من برامج مـعـالجة الكلمـات ولا يُعتبر من برامج التحرير الخاصة بلغة HTML على الإطلاق، تجده يتمتع بإمكانات تؤهله للتعامل مع كود HTML. من المحتمل أن تقابلك بعض الصفحات التي قمت بإنشائها وحفظها في وقت ما في برنامج Microsoft Word. تتشابه المشكلات التي قد تحدث نتيجة إنشاء كود HTML في برنامج Word مع المشكـلات الناجمة عن إنشـاء هذا الكـود في برنامج FrontPage؛ حيث ينتج عن كليهما كود غير سليم وأحيانًا يكون مكررًا وبعيدًا كل البعد عن المعـايير الخاصة بلغة HTML. ولأن برنامج Word المرتبط بلغة HTML شائعٌ للغاية، فإن برنامج Dreamweaver يتـضـمن أمـرًا خـاصًـا للغـاية وهو Clean Up Word HTML. ومن أجل استـخـدام هذه السـمـة، اختـر Commands ⇐ Clean Up Word HTML ، وقم بعـد ذلك بتحديد الكود الذي ترغب في تغييره في مربع الحوار Clean Up Word HTML. فعندما تقوم باستخدام هذه السمة، فإن برنامج Dreamweaver يعمل على حذف الكود الزائد، الأمر الذي يمكن أن يساعد في جعل تحميل الصفحات أكثر سرعة وأداءها للعمل أكثر فعالية في مختلف برامج التصفح.



بعـد استـخـدامك لبرنامج Dreamweaver في تصـحـيح كـود Word HTML، لا تنتظر أن تقوم بتحرير الملف في برنامج Word مرةً أخرى. فربما يصبح الكود أفضل من الحال الذي كان عليه، وبالاعتماد على خيارات التنسيق التي قمت باستخدامها، ربما يصبح برنامج Word غير قادر على قراءته.

## برنامج *Adobe GoLive*

يقدم برنامج Adobe GoLive بعض السمات الفعّالة المُستخدمة في تصميم صفحات الويب بسـهولة ويسر. فـهناك الكثـير من أوجـه التـشـابه بين برنامـجي Adobe GoLive وDreamweaver. من ثمَّ، ستواجهك بعض المشكلات البسيطة – إن وُجدت من الأساس – عند الانتقال بالموقع من GoLive إلى Dreamweaver.

إذا كنت قد قمت بتطبيق أي إجراءات خاصة بلغة JavaScript على الصفحات التي قمت بإنشائها باستخدام برنامج GoLive، فلن تتمكن من تحرير هذه الصفحات في برنامج Dreamweaver، على الرغم من أن هذه الإجراءات ستظل تعمل عندما يتم عرض الصفحة على المتصفح. بالمثل، فإن بعض السمات المتمثلة في أنماط CSS وسمات Dynamic HTMLالأخرى التي تم إنشاؤها أصلاً في برنامج GoLiveلا تعمل بالصورة المثلى في برنامج Dreamweaver، ما لم تكن على علم بكيفية تحرير الكود يدويًا. إذا كانت الصفحة تحتوي على إجراءات JavaScript أو سمات DHTML، ربما تجد أن إعادة إنشاء الصفحة في برنامج Dreamweaver هي أفضل خيار متاح لك.

قامت شركة Adobe بشراء شركة Macromedia وعلى الرغم من عدم الإعلان عن أي تغييرات جرت على برنامج GoLive، نرى أنه من الجائز أن يشهد كلٌ من البرنامجين – Dreamweaver وGoLive – تغيرات في المستقبل تجعلهما أكثر توافقًا مع بعضهما البعض أو ستجعل أحدهما غير مُستخدم مقارنةً بالآخر. من ناحيةٍ أخرى، تجد أن احتمالات استمرارية أحد البرنامجين تأتي في صالح Dreamweaver. ويرجع سبب ذلك في حقيقة الأمر إلى أن لهذا البرنامج النصيب الأكبر من المبيعات في الأسواق. ولكن، من الصعب أن نتوقع ماذا سيكون مصير برنامج GoLive الذي يُعد أيضًا برنامجًا فعّالاً من برامج تصميم الويب.

## برامج التحرير الأخرى الخاصة بلغة *HTML*

منذ سنوات قليلة مضت، كان يُستخدم العديد من مختلف برامج التحرير المرئية الخاصة بلغة HTML . وفي الوقت الحالي، لم يتبق من هذه البرامج المختلفة والكثيرة سوى القليل منها الذي يكتسح معظمه الأسواق. ولكن، لا يزال بإمكانك إيجاد بعض المواقع التي تم إنشاؤها في برامج تحرير قديمة، مثل: Claris HomePage أو Symantec VisualPage. فكل برنامج منهما يتضمن بعض المشكلات التي تعتبر أقل من المشكلات التي يسببها برنامجا FrontPage أو GoLive. ويرجع السبب وراء ذلك إلى أنهما غير قادرين على إنشاء السمات المتقدمة التي يُعتبر من الصعب للغاية نقلها من برنامج لآخر.

في أغلب الأحيان، يمكن فتح أية صفحة مكتوبة بلغة HTML في برنامج Dreamweaver وتكملة عملية إنشائها دون أن تقلق بشأن حدوث أية مشكلات. ولكن، في حالة إذا ما واجهك بعضٌ منها، تذكر أن لديك دائمًا خيار إعادة إنشاء هذه الصفحة من البداية في برنامج Dreamweaver – وهي طريقة آمنة وأكيدة للتخلص من الكود غير المرغوب فيه. ربما تكون في حاجةٍ أيضًا لاستخدام سمة Clean Up XHTML التي يوفرها برنامج Dreamweaver

من أجل التعرف على الكود الذي من المحتمل أن يعمل على إحداث المشكلات. ومن أجل استخدام هذه السمة، اختر Commands ⇐ Clean Up XHTML، وحدد بعد ذلك العناصر التي ترغب في تغييرها في مربع الحوار Clean Up HTML.




لا يهم في حقيقة الأمر البرنامج الذي تم فيه إنشاء الموقع في الأصل، إذا كنت تفكر في الطريقة المُثلى التي تستطيع بها نقل عملك إلى برنامج Dreamweaver. وفي هذه الحالة، عليك أن تسترعى انتباهًا من نوع خاص إلى الكود غير السليم والقواعد غير القياسية المتعلقة بعلامات الترميز الخاصة بلغة HTML وإنشائها والسمات المتقدمة – مثل: CSS وDynamic HTML – وعمليات البرمجة المتقدمة، مثل: نصوص ASP أو Java أو CGI البرمجية. فمن المحتمل للغاية أن تسبب عناصر صفحة الويب هذه بعض المشكلات عند جلبها إلى برنامج Dreamweaver.

# الفصل الثاني

# إنشاء موقع ويب بواسطة *Dreamweaver*

**يشتمـــل هـــذا الفصل على:**

- إنشاء موقع جديد
- إنشاء صفحات جديدة
- إنشاء روابط
- نشر موقع الويب على شبكة الإنترنت

إذا ما كنت مستعداً للتعرف على كيفية إنشاء موقع ويب وبدء إنشائه بالفعل، فسنصحبك الآن في جولة لتنفيذ كل ما تريد. ففي هذا الفصل، ستجد في حقيقة الأمر ما ستحتاجه بالفعل لبدء إنشاء موقع ويب - سواءٌ أكنت تعمل في موقع ويب موجود بالفعل أم تنشئ موقعًا جديداً. ففي البداية، عليك أولاً أن تكتشف الخطوة الأولى المهمة التي عليك اتخاذها - إنها الخطوة الخاصة بعملية الإعداد لإنشاء الموقع والتي تمكّن برنامج Dreamweaver من تتبع مسار الصور والروابط والعناصر الأخرى الموجودة في الموقع. بعد ذلك، تبدأ عملية إنشاء أول صفحة لك مع إمكانية إضافة الصور والنصوص إليها.

قبل أن تبدأ العمل في إنشاء أو تحرير الصفحات المفردة، فاعلم أن عملية الإعداد لإنشاء الموقع مستخدمًا السمات الخاصة بإدارة الموقع في برنامج Dreamweaver حقًا ذات أهميةٍ. فسواءٌ أكنت تقوم بإنشاء موقع جديد أو تعمل بموقع تم إنشاؤه بالفعل، اتبع الخطوات الواردة في الجزء التالي من أجل إعداد برنامج Dreamweaver لمهمة إدارة موقع الويب. تتمثل أهمية السمات الخاصة بإدارة الموقع ببرنامج Dreamweaver في تمكينك من تتبع مسار جميع العناصر الموجودة في الموقع وإنشاء الروابط بطريقة تلقائية وتحديث وحدة الخدمة وكذلك إدارة فريق من العمل يضم العديد من مطوري الويب. وفي ظل التطوير الذي شهده هذا الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، أصبحت هذه السمات أكثر قدرة وفعالية وأكثر سهولة في الاستخدام عمًّا سبق.

تلميح

يمكنك استخدام برنامج Dreamweaver دون أن تقوم بعملية الإعداد المبدئية الخاصة بإنشاء الموقع. ولكنّ العديد من السمات – مثل سمة Library المتعلقة بعملية الفحص التلقائي للراوبط والتي بها إمكانية لتخزين العناصر التي يشيع استخدامها بصورة كبيرة – سوف يتعذر استخدامها.

## إعداد موقع جديد أو موقع مُنشأ من قبل

مما لا شك فيه أنه قد تم تصميم السمات المتعلقة بإدارة الموقع ببرنامج Dreamweaver من أجل التأكد من أن كل شيء يعمل بطريقة مُثلى في موقع الويب عن طريق التحقق من أن الروابط مرتبطة ببعضها البعض وأن الملفات والمجلدات في مكانها الصحيح على القرص الصلب. فإن لم تقم بعملية إعداد الموقع، فإنك تخاطر بجعل الروابط بين الصفحات غير عاملة. ومن ثمٍّ، تجعلك عملية إعداد الموقع مستعداً لاستخدام أدوات نقل الملفات الخاصة ببرنامج Dreamweaver، بما في ذلك الامكانات الخاصة ببروتوكول FTP. فتعمل بالتالي هذه الأدوات على تسهيل عملية نقل الصفحات من أجهزة الكمبيوتر إلى وحدة خدمة الويب والعكس. يتضمن برنامج Dreamweaver أيضًا بالإضافة إلى ذلك بعض السمات الخاصة التي يمكن أن تساعد في تتبع مسار عمليات تحديث وحدة الخدمة وإدارتها في أي وقت تجري فيه تغييرات على الموقع الذي تعمل به.

في أثناء عملية إعداد أحد المواقع، عليك البدء بتوجيه برنامج Dreamweaver إلى المجلد الموجود على القرص الصلب والذي تقوم باستخدامه من أجل حفظ جميع الملفات والمجلدات المتعلقة بموقع الويب الذي تعمل به. فأنت في حاجةٍ إلى الاحتفاظ بجميع الملفات والمجلدات الخاصة بالموقع في مجلد واحد رئيسي لأنك عندما تنتهي من إنشاء الموقع وتحميله إلى وحدة خدمة الويب، فإن صفحات الويب والصور والعناصر الأخرى لا بد من وأن تظل في المكان النسبي نفسه على وحدة خدمة الويب كما هي موجودة بالفعل على القرص الصلب. وتُعد هذه العملية سهل أداؤها عن طريق تخزين كل هذه البيانات في مجلد واحد رئيسي.

إذا كانت عملية الإعداد تبدو مربكة بالنسبة لك، فلا داعي للقلق بشأنها. فإنها عملية سهلة ويمكن أداؤها سريعًا. وطالما أنك تقوم بحفظ جميع الملفات المتعلقة بموقع الويب في مجلد واحد رئيسي، فلن تحدث مشكلات. فتلك الخطوة الأولى ضرورية للغاية ولا يجب على الإطلاق الإغفال عنها.

عندما تقوم بإجراء عملية إعداد موقع ويب جديد، يقوم Dreamweaver افتراضيًا بإنشاء مجلد جديد على القرص الصلب من أجل التأكد من أنك تحفظ جميع الصفحات والعناصر

الأخرى المتعلقة بالموقع في مكان واحد. وإذا ما كنت تفضل تغيير مكان هذا المجلد أو إنشاء مجلد جديد بنفسك، فإنه مسموح لك بعمل ذلك.

أمّا في حالة إذا ما كنت تعمل بالفعل في موقع تم إنشاؤه من قبل، فعليك اتباع الخطوات نفسها الخاصة بإعداد الموقع. ولكن بدلاً من إنشاء مجلد جديد، ستقوم بتوجيه برنامج Dreamweaver إلى المجلد الذي يحتوي على الموقع المُنشأ من قبل.




إذا ما كنت من مصممي الويب ذوي الخبرة وكنت تريد إجراء بعض التغييرات السريعة على أحد المواقع أو استخدام سمات بروتوكول FTP من أجل سهولة الوصول إلى الملفات على وحدة الخدمة دون إجراء خطوات إعداد الموقع، فإن برنامج Dreamweaver يمكّنك في حقيقة الأمر من استخدام هذه السمات دون تكملة عملية الإعداد. ولسهولة الوصول إلى سمات بروتوكول FTP وإعدادها سريعًا، اختر Site ⇐ Manage Sites ، وبعد ذلك اختر New ⇐ FTP & RDS Server من مربع الحوار Manage Sites. إن هذه الطريقة المختصرة تمكّنك في حقيقة الأمر من العمل مباشرةً على وحدة الخدمة باستخدام خيار FTP & RDS Server. ولكنّ برنامج Dreamweaver لا يمكنه التحكم في فحص الروابط ولا يمكن أن تعمل أيضًا السمات الأخرى المتعلقة بإدارة الموقع.




يُستخدَم بروتوكول (File Transfer Protocol) (FTP) من أجل نسخ الملفات من وإلى أجهزة الكمبيوتر التي ترتبط ببعضها البعض من خلال إحدى الشبكات - مثل: الإنترنت. كما يُستخدم أيضًا في إرسال صفحات الويب إلى وحدة خدمة الويب عندما تكون على استعداد لنشر الموقع على الويب.

## تعريف الموقع

توضح الخطوات التالية كيفية استخدام مربع الحوار Site Definition من أجل تعريف الموقع. فسواءً أكنت تقوم بإنشاء موقع جديد أو تعمل بالفعل في موقع ويب تم إنشاؤه من قبل، فتُعتبر الخطوة الأولى مهمة للغاية فيما يتعلق بتصميم الويب لأنك بها تستطيع التعرف على هيكل الموقع. وهذا هو الأمر الذي يمكّن برنامج Dreamweaver من إنشاء الروابط والتعامل بفعّالية مع العديد من السمات المتعلقة بإدارة الموقع والتي سيتم سرد شرح لها في الفصول التالية.




إذا ما كنت تريد العمل في موقع تم إنشاؤه من قبل، في حين أنه يوجد بوحدة خدمة بعيدة، فقم باتباع الخطوات الوارد ذكرها في الجزء المندرج تحت عنوان "تنزيل موقع ويب مُنشأ من قبل" في هذا الفصل.

من أجل تعريف أحد المواقع باستخدام مربع الحوار Site Definition، اتبع الخطوات التالية.

**١. اختر Site ⇐ Manage Sites.**

عندما تقوم بذلك، سيظهر مربع الحوار Manage Sites، كما هو مُوضح بالشكل (٢-١).




**الشكل (٢-١):** يحتفظ مربع الحوار Manage Sites بجميع المواقع التي قمت بإعدادها في برنامج Dreamweaver على هيئة قائمة ويعمل على الوصول إلى خيارات التحرير والإعداد.

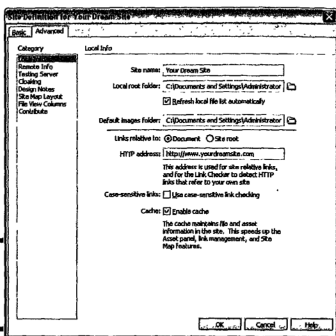
**٢. انقر على زر New واختر Site.**

سيظهر عند القيام بهذه الخطوة مربع الحوار Site Definition، كما هو مُوضح بالشكل (٢-٢).

**٣. انقر على علامة التبويب Advanced.**

عند القيام بهذه الخطوة الثالثة، سيظهر إطار Advanced. فإذا ما كنت تفضل استخدام معالج Basic الذي يخطو بك عبر عملية الإعداد، فيمكنك القيام بذلك. ولكننا من ناحية أخرى نجد أن الأسهل من ذلك أن يتم إدراك ما يحدث بالفعل عند الاطلاع على الخيارات كافة دفعةً واحدة في علامة التبويب Advanced.

**٤. تأكد من أن فئة Local Info تم اختيارها في قائمة Category.**




**الشكل (٢-٢)**: يمكّنك مربع الحوار Site Definition من إعداد موقع ويب جديد أو مُنشأ من قبل في برنامج Dreamweaver.

**٥. في مربع النص Site Name، ضع اسمًا للموقع.**

يمكنك تسمية موقعك بالاسم الذي تريده؛ فهذا الاسم يُستخدم فقط من أجل تتبع مسار المواقع التي تستخدمها. فالعديد من الأفراد يمكنهم العمل في أكثر من موقع واحد ببرنامج Dreamweaver. لذا، يتضمن البرنامج سمةً معينة تمكّنهم من وضع أسماء لهذه المواقع وتتبع مسارها. وبعد أن تقوم بهذه الخطوة المتمثلة في وضع اسم للموقع، سيظهر هذا الاسم من ضمن خيارات القائمة المنسدلة في لوحة Files. يمكنك استخدام هذه القائمة من أجل اختيار الموقع الذي ترغب في العمل به عندما تفتح برنامج Dreamweaver. ففي المثال المُوضح في الشكل (٢-٢)، كان اسم الموقع الجديد الذي تم إنشاؤه "Your Dream Site".

**٦. انقر على زر Browse – يشبه هذا الزر مجلد الملفات – بجانب مربع النص Local Root Folder من أجل وضع المجلد على القرص الصلب المحتوي على موقع الويب.**

إذا ما كنت تعمل في أحد المواقع الجديدة، فقم بإنشاء مجلد جديد وخصّصه ليكون للموقع في برنامج Dreamweaver. أما في حالة إذا ما كنت تعمل في أحد المواقع التي تم إنشاؤها من قبل، فقم باختيار مجلد يحتوي على الملفات الخاصة بهذا الموقع.

**٧. إذا لم يكن قد تم تحديد الخيار Refresh Local File List Automatically بالفعل، فانقر بحيث يتم وضع علامة تحديد في المربع الموجود بجوار هذا الخيار، في حالة الرغبة في أن يقوم البرنامج بتحديث القائمة الخاصة بجميع الصفحات الجديدة التي أضفتها إلى الموقع بصورة تلقائية.**

تعمل هذه السمة على جعل عمل برنامج Dreamweaver أكثر فعّالية عن طريق إسراع عملية تتبع مسار الملفات في الموقع والتعرف عليها.

**٨. قم بتحديد مجلد Default Images عن طريق كتابة المسار أو استخدام زر Browse من أجل تحديده.**

ليس من الضروري أن تقوم بتحديد مجلد الصور، ولكنّ هذا الإجراء يُعد طريقة أخرى من الطرق التي يساعد فيها برنامج Dreamweaver على تتبع مسار الأشياء لك. فإذا قمت بحفظ الصور في أكثر من مجلد واحد، فيمكنك ترك هذا المربع دون تحديد. وإذا كنت تقوم بإعداد موقع جديد، فيمكنك إنشاء مجلد جديد داخل مجلد الموقع وتخصيصه ليكون المجلد المحتوي على الصور – حتى وإن كان فارغًا. (ستستطيع الحصول على معلومات أكثر من ذلك عن الصور في الفصل الخامس من هذا الكتاب.)

**٩. اكتب عنوان (URL) موقع الويب في مربع النص HTTP Address.**

إن HTTP Address هو نفسه عنوان موقع الويب عند نشره على وحدة خدمة الويب. إذا لم تكن تعرف عنوان موقع الويب أو إذا لم تكن ترغب في نشره على وحدة خدمة الويب، فيمكن أن تترك هذا الخيار بدون وضع علامة تحديد به. اكتب فقط في البداية //:http وفي النهاية (/).

**١٠– قم بفحص خيار Use Case-Sensitive Link Checking.**

ما لم تكن متأكداً بشأن حالة الأحرف، اجعل Dreamweaver يقوم بتشغيل إمكانية التحقق من حالة الأحرف التي تمت بها كتابة روابط الموقع.

**١١. قم بفحص خيار Enable Cache.**

يقوم برنامج Dreamweaver بإنشاء ذاكرة تخزين مؤقت بجهاز الكمبيوتر خاصة بالموقع الذي قمت بإنشائه حتى تتمكن من الرجوع إلى مواقع الملفات الموجودة بهذا الموقع بسرعة. تعمل هذه الذاكرة على زيادة سرعة أداء العديد من السمات الخاصة بإدارة الموقع في البرنامج، كما أن عملية إنشائها لا تستغرق سوى ثوان قليلة.

**١٢- انقر على Ok من أجل إغلاق مربع الحوار Site Definition.**

إذا لم تقم بتحديد الخيار Enable Cache، سيظهر مربع رسائل يسألك عمّا إذا كنت ترغب في إنشاء ذاكرة تخزين مؤقت خاصة بالموقع أم لا. يوضح الشكل (٢-٢) كيف يبدو مربع الحوار عند ملء جميع المساحات الموجودة بجزء Local Info.

## استخدام بروتوكول FTP في الوصول إلى وحدات خدمة الويب الموجودة عن بُعد

من أجل تسهيل الأمور على المستخدمين، يقوم برنامج Dreamweaver بدعم بروتوكول FTP حتى تتمكن من تحميل الصفحات على وحدة خدمة الويب بكل سهولة. فهذا الدعم يعمل على مساعدة برنامج Dreamweaver في متابعة التغييرات التي قمت بإدخالها على الملفات المحفوظة على القرص الصلب وضمان تطابقها مع الملفات الموجودة بوحدة خدمة الويب.

أمّا بالنسبة لك، فقم بإدخال المعلومات حول وحدة خدمة الويب التي سيتم نشر الموقع عليها في صفحة Remote Info بمربع حوار Site Definition. فيمكنك الوصول إلى هذه الصفحة عن طريق تحديد Remote Info في قائمة Category الموجودة على الناحية اليسرى من مربع الحوار Site Definition. فيتم فتح صفحة Remote Info على الجانب الأيمن من القائمة كما هو موضح بالشكل (٢-٣).

Site Definition for Your Dream Site

Basic | Advanced

Category: Local Info, Remote Info, Testing Server, Cloaking, Design Notes, Site Map Layout, File View Columns, Contribute

Remote Info

Access: FTP
FTP host: ftp.yourdreamsite.com
Host directory: users/web/dreamsite
Login: dreamy [Test]
Password: •••••• [x] Save
[ ] Use passive FTP
[ ] Use firewall [Firewall Settings...]
[ ] Use Secure FTP (SFTP)
[Server Compatibility...]
[x] Maintain synchronization information
[ ] Automatically upload files to server on save
[ ] Enable file check in and check out

[OK] [Cancel] [Help]

**الشكل (٢-٣):** يحدد مربع الحوار Site Definition المعلومات الخاصة بالدخول إلى وحدة خدمة الويب البعيدة.

تستطيع إيجاد العديد من الخيارات في جزء Remote Info الموجود في القائمة المنسدلة Access. وفي الجزء التالي، سيتم تقديم تعليمات حول كيفية ضبط الخيار Access على بروتوكول FTP، وهذا هو الخيار الثاني في القائمة المنسدلة. فإذا لم تكن تنوي نشر موقعك على وحدة الخدمة، فاختر None من خيارات القائمة المنسدلة واتجه بعد ذلك إلى الجزء التالي. وإذا كنت تنوي بالفعل إرسال موقعك إلى وحدة الخدمة الموجود على الشبكة المحلية، فقم باختيار Local/Network. بعد ذلك، استخدم زر Browse لتحديد موقع وحدة الخدمة بالشبكة. بالإضافة إلى ذلك، هناك خيارات أخرى متقدمة – نذكر منها: WebDAV وRDS وMicrosoft Visual SourceSafe – لا داعي لأن تقلق بشأنها إذا ما كنت تعمل في موقع ستنشره على وحدة خدمة مضيفة لدى مزود خدمة تجاري. (ستستطيع الاطلاع على الكثير من المعلومات حول العمل من خلال هذه الخيارات المتقدمة في الفصل الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر)

إن الطريقة الأكثر شيوعًا لنشر موقع ويب بعد إنشائه تكمن في استخدام بروتوكول FTP من أجل إرسال الموقع إلى وحدة خدمة بعيدة، مثل تلك الوحدات التي يوفرها مزودو الخدمة التجاريون بشبكة الإنترنت. وإذا كانت تلك الطريقة هي التي ارتضيتها لنشر الموقع، فعليك إذًا اتباع الخطوات التالية وستجد أن كل شيء على خير ما يُرام عندما تكون مستعدًا لنشر موقع الويب.

تلميح: إن لم تكن لديك معلومات حول وحدة الخدمة التي تستخدمها أو إذا كنت قلقًا بشأن بدء إنشاء الموقع على القرص الصلب أولاً، فيمكنك إلغاء هذا الجزء من عملية الإعداد والرجوع إليه مرةً أخرى عندما تكون مستعدًا لنشر الموقع.

في حقيقة الأمر، إنك في حاجةٍ إلى البيانات التالية لضبط خيار بروتوكول FTP في برنامج Dreamweaver. وفي حالة استخدامك وحدة خدمة بعيدة، مثل: مزود الخدمة بشبكة الإنترنت، فعليك أن تطلب منها المعلومات التالية:

- ✓ اسم مضيف بروتوكول FTP
- ✓ مسار الدليل الخاص بالمضيف
- ✓ تسجيل الدخول الخاص ببروتوكول FTP
- ✓ كلمة المرور الخاصة ببروتوكول FTP

قم باختيار بروتوكول FTP من القائمة المنسدلة Access في صفحة Remote Info الموجودة بمربع الحوار Site Definition – انظر الشكل (٢-٣)، ثم اتبع الخطوات التالية.

**١. في مربع النص FTP Host، اكتب الاسم المضيف الخاص بوحدة خدمة الويب.**

يجب أن يبدو اسم المضيف على النحو التالي: ftp.host.com أو shell.host.com أو ftp.domain.com تبعًا لوحدة الخدمة. ففي المثال الذي قمنا بعرضه هنا، كان اسم المضيف ftp.yourdreamsite.com.

**٢. في مربع النص Host Directory، اكتب اسم الدليل في الموقع الموجودة عن بُعد الذي يتم فيه حفظ المستندات التي يطلع عليها الزوار (يُعرف أيضًا باسم Site root).**

ينبغي أن يكون اسم الدليل /public/html أو /www/public/docs. ويعتمد هذا الأمر أيضًا على وحدة الخدمة المُستخدمة.

**٣. في مربعي النص Login وPassword، اكتب اسم تسجيل الدخول وكلمة المرور المطلوبة للدخول إلى وحدة خدمة الويب. وإذا قمت بتحديد مربع الاختيار Save، فسيعمل برنامج Dreamweaver على حفظ المعلومات ونقلها بشكل تلقائي لوحدة الخدمة عندما تقوم بالاتصال بالموقع الموجود عن بُعد.**

تلك هي المعلومات الخاصة بتسجيل الدخول وكلمة المرور والتي توصلك إلى وحدة الخدمة.




قم بالنقر على زر Test من أجل التأكد من أنك أدخلت كل البيانات بطريقة صحيحة. وإن لم تكن هناك أية مشكلات، فستظهر رسالة Dreamweaver connected to your web server successfully.

**٤. ضع علامة تحديد أمام خيار Use Passive FTP أو خيار Use Firewall، فقط في حالة قيام مزود الخدمة أو مدير الموقع بتوجيهك لعمل ذلك.**

إن لم تكن متصلا بشبكة الانترنت وكنت تتعامل مع مزود خدمة تجاري، فلن تحتاج إلى أن تضع علامة تحديد أمام أي من الخيارين.

**٥. انقر على Ok لحفظ إعدادات Web Server Info، ثم قم بإغلاق مربع الحوار Site Definition.**

إذا كنت ترغب في مواصلة عملية مراجعة الإعدادات الموجودة داخل الفئات الأخرى، اختر Testing Server أو Design Notes أو Site Map Layout أو File View Columns أو Contribute من قائمة Category التي تقع على الجانب الأيسر من الشاشة. (يمكنك إيجاد الكثير من المعلومات حول هذه الفئات في الفصل الرابع من هذا الكتاب.)

## تنزيل موقع ويب مُنشأ من قبل

إذا ما كنت تريد العمل في أحد مواقع الويب التي تم إنشاؤها قبل ذلك، ولكنك لا تمتلك نسخة منه على القرص الصلب للكمبيوتر الذي تستخدمه، فيمكنك الاستعانة ببرنامج Dreamweaver من أجل تنزيل أحد الملفات في الموقع أو جميعها لتستطيع تحرير الصفحات الموجودة أو إضافة صفحات جديدة أو استخدام أي من سمات Dreamweaver الأخرى من أجل فحص الروابط والتحكم في عمليات الإنشاء الأخرى الخاصة بالموقع. تكمن الخطوة الأولى في حقيقة الأمر في الحصول على نسخة من الموقع وحفظها على جهاز الكمبيوتر عن طريق تنزيلها من وحدة الخدمة.

لتنزيل موقع ويب مُنشأ من قبل، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. قم بإنشاء مجلد جديد على الكمبيوتر من أجل حفظ هذا الموقع.**

**٢. اجعل هذا المجلد هو المجلد الأساسي للموقع المُعد باستخدام سمات الإعداد الخاصة ببرنامج Dreamweaver.**

انظر الفقرة المندرجة تحت عنوان "تعريف الموقع" في جزء سابق في هذا الفصل إن لم تكن تعرف كيفية القيام بذلك.

**٣. قم بضبط مربع الحوار Remote Info.**

تم شرح كيفية القيام بذلك في الفقرات المندرجة تحت عنوان "استخدام بروتوكول FTP في الوصول إلى وحدات خدمة الويب البعيدة" في جزء سابق من هذا الفصل.

**٤. قم بالاتصال بالموقع البعيد عن طريق النقر على Connects to Remote Host الموجود في لوحة Files.**

**٥. انقر على زر Get Files الذي يبدو كسهم متجهة رأسه لأسفل من أجل تنزيل الموقع بالكامل ونقله إلى القرص الصلب.**

في بعض الأحيان، يكون لدى مضيف الويب ملفات على وحدة الخدمة البعيدة لا تحتاج إلى تنزيلها. وإذا ما كنت تريد تنزيل ملفات أو مجلدات معينة فقط من على الموقع، فقم بتحديدها في جزء Remote Site بلوحة Files. وانقر بعد ذلك على زر Get Files. الجدير بالذكر هنا أن برنامج Dreamweaver يعمل بشكل تلقائي على نسخ بعض مكونات هيكل الموقع الموجود عن بُعد أو جميعها؛ يُقصد بهذه المكونات المجلدات دون أن تكون متضمنةً جميع الملفات التي توجد بداخلها. بالإضافة إلى ذلك، يقوم Dreamweaver بوضع الملفات التي تم تنزيلها في المكان الصحيح بالموقع. إن إعادة إنشاء هيكل المجلدات في الكمبيوتر من العمليات التي تعتبر مهمة لأن برنامج Dreamweaver يحتاج في حقيقة الأمر إلى التعرف على مكان الملفات طالما أنها ترتبط بأجزاء أخرى للموقع من أجل تحديد وجهات الروابط بطريقة سديدة. وفي هذا الصدد، يُعتبر الخيار الأكثر أمانًا مقارنةً بذلك هو تنزيل الموقع بالكامل. ولكنك إذا ما كنت تعمل في مشروع ويب ضخم، يُعتبر تنزيل جزء



من المـوقع ونسخ مكونات هيكله من الإجراءات التي تمكّنك من العمل في جزء من الموقع دون تنزيله بالكامل.

أما في حالة عملك في صفحة واحدة أو جزء واحد فقط من الموقع، فينبغي عليك بصفة عامة أن تقوم بتنزيل الملفات التي ترتبط بهذه الصفحات من أجل التأكد من أن الروابط تم ضبطها بطريقة سليمة عندما تقوم بإدخال التغييرات.

**٦. بعد أن تقوم بتنزيل الموقع أو ملفات أو مجلدات معينة، تصبح لديك إمكانية تحريرها تمامًا كما هو الحال عندما تقوم بتحرير أي ملف آخر ببرنامج Dreamweaver.**

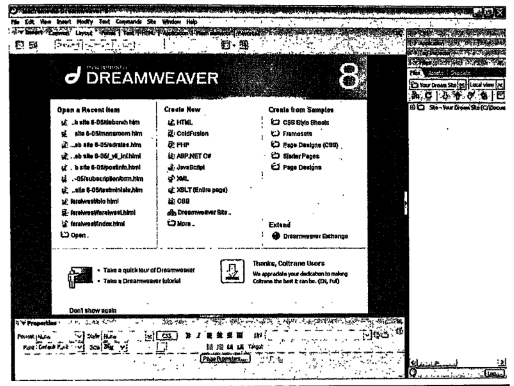
## إنشاء صفحات جديدة

يبدأ أي موقع من مواقع الويب بصفحة مفردة يُطلق عليها الصفحة الرئيسية. فتُعد هذه الصفحة أفضل مكان تبدأ إنشاءه. وقد قام برنامج Dreamweaver بتسهيل هذا الأمر كثيراً. فعندما يتم فتح البرنامج، تظهر الشاشة الافتتاحية التي ستظهر معها الكثير من الاختصارات المتعلقة بالعديد من السمات المتوفرة والخاصة بإنشاء صفحات جديدة.

إذا ما كنت تريد إنشاء صفحة ويب بسيطة فارغة، فقم باختيار HTML من قائمة Create New الموجودة في الصف الأوسط – انظر الشكل (٢-٤). وفي حالة إنشائك موقعًا ديناميكيًا، قم باختيار ColdFusion أو PHP أو أحد خيارات ASP. (إن تكن تعرف معلومات عن هذه الخيارات، فليس من المحتمل أن تكون في حاجة إلى استخدامها. ولكنك في الفصل الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر ستجد بعض المعلومات عنها.)




يجب أن تكون معتاداً على حفظ صفحات الويب الجديدة داخل المجلد الرئيسي الذي خصصته لحفظ موقع الويب بمجرد إنشائها – حتى وإن كانت لاتزال فارغة. وبمجرد إنشاء الروابط أو إضافة الصور إلى الصفحات، يحتاج Dreamweaver إلى أن تكون لديه القدرة على التعرف على موقع الصفحات. ولن يستطيع القيام بذلك بالفعل إلا بعد أن تقوم بحفظ الصفحات.




**الشكل (٢-٤)**: توفر الشاشة الافتتاحية قائمة بطرق مختصرة لإنشاء ملفات جديدة أو فتح صفحات تم إنشاؤها من قبل في برنامج Dreamweaver.

إن لم تكن الشاشة الافتتاحية مرئيةً لأن لديك صفحة ويب مفتوحة بالفعل أو لأنك اخترت ألا تظهر، فعليك اتباع هذه الخطوات من أجل إنشاء صفحة جديدة:

**١. اختر File ⇐ New.**

**٢. اختر Basic Page من قائمة Category.**

**٣. اختر HTML من قائمة Basic Page.**

**٤. اختر File ⇐ Save من أجل حفظ الصفحة.**

ستستطيع إيجاد العديد من الخيارات الأخرى في إطار New Document ببرنامج Dreamweaver، بما في ذلك مجموعة كبيرة من القوالب المُصممة مُسبقًا. ولكن الآن، لا يجب أن تنشغل بكل ذلك. ففي هذا الفصل، عليك فقط أن تبدأ بإنشاء صفحة بسيطة فارغة. وفي الفصل الرابع، ستجد تعليمات حول العمل باستخدام القوالب.







عليك التأكد من أنك قد قمت بإضافة عنوان لكل صفحة من الصفحات التي تنشئها. فيمكنك إضافة عنوان للصفحة عن طريق تغيير النص في مربع Title بشريط الأدوات Document. وافتراضيًا، سيقوم برنامج Dreamweaver بإدخال الكلمات Untitled Page في مربع Title، ولكنك تستطيع دون شك وضع أي اسم تريده في هذا المربع. الجدير بالذكر هنا أن اسم الصفحة لا يظهر في محتوى صفحة الويب. وعلى الرغم من ذلك، تجد هذا الاسم مهمًا لأنه يظهر أعلى نافذة المتصفح - غالبًا على يمين اسم المتصفح. يظهر الاسم كذلك في قائمة Favorites أو قائمة Bookmarks عندما يقوم المستخدمون بتحديد إشارة مرجعية للموقع.

## تعيين أسماء لصفحات الويب

عندما تقوم بحفظ صفحات الويب والصور والملفات الأخرى في موقعك، ينبغي أن تكون حذرًا بشأن عملية تعيين الأسماء لها. ويستتبع ذلك أن تضع امتداد للاسم في نهايته من أجل تعريف نوع الملف، مثل: (.html) بالنسبة للملفات المكتوبة بلغة HTML أو (.gif) بالنسبة للصور المُصممة بتنسيق GIF. يقوم برنامج Dreamweaver بإضافة امتداد في نهاية أسماء الملفات المكتوبة بلغة HTML تلقائيًا، لكنك تستطيع تغيير التفضيلات لاستخدام أي من (.html) أو (.htm) ونظريًا، تُعتبر مثل هذه الامتدادات قابلة للتغيير، على الرغم من أن بعض وحدات الخدمة لا تستطيع إلا قراءة الامتداد (.html) ومن ثمَّ، يُعد ذلك هو أفضل الخيارات.

يتم دمج أسماء الملفات في مواقع الويب مع الروابط. وتُعتبر الروابط أسهل في الإدارة عندما لا تتضمن مسافات أو أحرف خاصة. على سبيل المثال، لا يجب أن تعين اسمًا لصفحة ويب محتويًا على فاصلة عليا، مثل: cat's page.html. فإذا ما كنت ترغب في الفصل بين كلمات اسم صفحة الويب، فمن المفضل أن تستخدم الشرطة التحتية (_) أو الشرطة العادية (-). على سبيل المثال، وبناءً على آخر مثال ذكرناه، يمكن أن يكون اسم الصفحة cat-page.htm ملائمًا. أمَّا عن الأعداد، فيمكن استخدامها والأحرف الكبيرة لا يحدث استخدامها أي فرق طالما أن اسم الملف والرابط متوافقان مع بعضهما البعض. وهذا هو الأمر الذي يهتم به برنامج Dreamweaver عندما تقوم بإنشاء الروابط. لذا، يتحتم عليك في حقيقة الأمر أن تكون حذرًا بشأن إذا ما فكرت في إنشاء رابط في كود HTML.

من أكثر القواعد المتعلقة بأسماء الملفات في مجال تصميم الويب أهميةً ضرورة أن يكون اسم الصفحة الرئيسية الخاصة بموقع الويب index.html. ويرجع ذلك إلى أن معظم وحدات الخدمة قد تم إعدادها للتعامل مع صفحة index.html أولاً قبل غيرها من الصفحات.

(على الرغم من أن بعض وحدات الخدمة تتعامل مع أسماء الملفات الأخرى، مثل: home.html أو default.asp في المواقع الديناميكية، فإن معظم الوحدات تجعل للملفات الحاملة لاسم index.html الأولوية، بل وتقدمها على الملفات الأخرى.) فإذا ما كنت تريد التأكد من أن زوار الموقع يرون الصفحة التي تريدهم الاطلاع عليها بمجرد أن تعرض برامج التصفح التي يستخدمونها إلى موقعك، عليك التأكد من أن الصفحة الرئيسية للموقع تحمل الاسم index.html. بعد ذلك، يمكنك تسمية الملفات بأي اسم تفضله طالما أنه لا يحمل مسافات أو أحرف خاصة.

## إنشاء صفحات متعددة لإنشاء الروابط

قد يبدو إنشاء صفحة جديدة من أجل بدء إنشاء موقع ويب أمراً واضحاً إلى حد ما. ولكن، ربما تكون راغباً في إنشاء مجموعة من الصفحات الجديدة قبل أن تبدأ في مباشرة عملك على أكمل وجه. وقد تكون راغباً أيضاً في بدء تنظيم الصفحات الجديدة في أدلة فرعية قبل أن تضيف إليها أي بيانات. الجدير بالذكر هنا أن القيام بهذا الأمر يمكّنك من تنظيم هيكل الموقع قبل أن تبدأ في إنشاء الروابط. وفي المقام الأول، ينبغي أن تتعرف على حقيقة أنك لا تستطيع إنشاء رابط لإحدى الصفحات التي لم يتم إنشاؤها من قبل. فإذا خططت على سبيل المثال لعمل خمس روابط بين صفحتك الرئيسية وصفحات أخرى في الموقع، فلتقم بذلك وتنشئ تلك الصفحات – حتى وإن لم تضع أي بيانات فيها.

على سبيل المثال، فلنقل أنك تقوم بإنشاء موقع للقسم الذي تعمل به في إحدى الشركات الكبرى. فمن المحتمل أنك ترغب في إنشاء عدد قليل من الصفحات الرئيسية؛ صفحة لفريق العمل وأخرى متعلقة بالعمل الذي تجريه وثالثة تضم المعلومات العامة المتعلقة بسير العمل بوجه عام ومصادرها. وفي هذه المرحلة المبدئية، ينبغي أن يتم إنشاء أربع صفحات – إحداها الصفحة الرئيسية وثلاثة منها لكل من الأقسام التي قمت بتحديدها. وبوضع الصفحات المبدئية هذه في الأماكن المحددة، ستستطيع الاستفادة من وضعك تخطيط مبدئي لتنظيم الموقع. وتستطيع كذلك إنشاء الروابط بين هذه الصفحات الرئيسية على الفور. انظر الفصل الثالث لمزيد من التلميحات حول التخطيط لمواقع الويب وتنظيمها.




## تصميم صفحة الويب الأولى

كثيرًا ما يندهش العديد من الأفراد بشأن سهولة إنشاء صفحة ويب أساسية في برنامج Dreamweaver.

إذا ما كنت مستعدًا للبدء مباشرةً في القيام بهذه الخطوة، فعليك أن تنشئ إحدى الصفحات مع النقر أعلى الصفحة الفارغة لإدراج مؤشر الماوس – انظر الجزء السابق الوارد تحت عنوان "إنشاء صفحات جديدة" إذا ما كنت ترغب في تصميم صفحة الويب من البداية. بعد ذلك، قم بكتابة شيء ما في الصفحة؛ فكل ما تحتاج إليه فقط يتمثل في أن يكون لديك شيءٌ ما لجعله نقطة البداية.




على الرغم من أنك قد تميل إلى استخدام خيارات التنسيق الأساسية التي تم تناولها في هذا الفصل في حالة قيامك بالكثير من التنسيقات في الموقع، فتستطيع الحفاظ على قدر لا بأس به من الوقت دون أن يضيع هباءً عن طريق استخدام أنماط Cascading Style Sheets. فاستخدام هذه الأنماط يمكّنك من تعريف أنماط بعض الأشياء، كالعناوين مثلاً. بالإضافة إلى ذلك، ستستطيع وضع خيارات التنسيق موضع التنفيذ دفعةً واحدة. ستتمكن أيضًا علاوةً على كل ذلك من تغيير الأنماط وكذلك التنسيق في كل جزء تم فيه استخدام هذه الخيارات. وسنقدم معلومات أكثر تفصيلاً عن أنماط CSS في الفصل الثامن من هذا الكتاب.

### إدراج نص من برنامج آخر

إذا ما كان لديك نص في برنامج آخر – مثل Microsoft Word أو Excel، فإن بإمكانك نسخ ولصق هذا النص ونقله إلى صفحة Dreamweaver مع الحفاظ على التنسيق الذي نقلته به. فقائمة Edit المسئولة عن هذا الأمر بها خياران يخصان اللصق؛ وهما Paste وPaste Special. فإذا كنت تستخدم خيار Paste البسيط، فإن المحتوى الذي تلصقه يفقد أي تنسيق نُقل به ويظهر على صفحة Dreamweaver كنص عادي. ولكن في حالة اختيارك Paste Special، يصبح لديك خيارات عديدة تمكّنك من الحفاظ على بعض التنسيق الخاص بالنص أو جميعه في البرنامج الذي أخذت نسخة منه فيه. فما عليك في حقيقة الأمر سوى النقر لتحديد اختيارك الذي يتوافق مع التنسيق الذي تريد الحفاظ عليه. وبالتالي، يقوم برنامج Dreamweaver بشكل تلقائي بإضفاء هذا التنسيق على النص عندما يتم إدخاله في الصفحة.

## إنشاء عنوان

مما لا شك فيه أن معظم صفحات الويب تحتوي على عنوان في أعلى الصفحة. فلنفترض أنك تريد جعل عنوان صفحة الويب عريضاً أو مكتوباً في منتصف الصفحة من أعلى أو حجمه كبير. إن كان الأمر كذلك، فاتبع الخطوات التالية لهذا الغرض:

**١. قم بتظليل النص الذي ترغب في تنسيقه.**

**٢. في جزء Properties الذي يقع أسفل الصفحة، قم بتحديد أيقونة B من أجل جعل خط النص الذي تم تحديده عريضاً.**

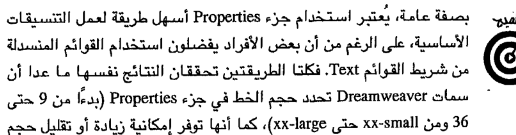
بهذه الخطوة، سيصبح خط العنوان عريضاً.

**٣. في جزء Properties أسفل الصفحة، اختر الأيقونة الخاصة بتوسيط النص.**

سيتوسط النص الصفحة بطريقة تلقائية عند قيامك بهذه الخطوة.

**٤. في جزء Properties، قم باستخدام القائمة المنسدلة Size واختر أن يكون حجم الخط 36.**

يتغير حجم الخط ليصبح 36 بناءً على الخطوة السابقة، وستجد أيضاً أن العنوان أعلى الصفحة سيبدو كالعنوان الوارد في الشكل (٢-٥).



تلميح

بصفة عامة، يُعتبر استخدام جزء Properties أسهل طريقة لعمل التنسيقات الأساسية، على الرغم من أن بعض الأفراد يفضلون استخدام القوائم المنسدلة من شريط القوائم Text. فكلتا الطريقتين تحققان النتائج نفسها ما عدا أن سمات Dreamweaver تحدد حجم الخط في جزء Properties (بدءاً من 9 حتى 36 ومن xx-small حتى xx-large)، كما أنها توفر إمكانية زيادة أو تقليل حجم الخط من قائمة Text.



تذكر

يمكنك طي اللوحات الموجودة على الناحية اليمنى من مساحة العمل عن طريق النقر على علامة التبويب الصغيرة التي بجانب مجموعة اللوحات. ففي الأشكال التالية، قمنا بطي اللوحات حتى تتسع لنا مساحة أكبر في مساحة العمل.

الشكل (٢-٥): يعمل جزء Properties على سهولة الوصول إلى سمات التنسيق العامة، مثل: الخط العريض والتوسيط وحجم الخط.

## تعيين مسافة بادئة خاصة بالنص

قم بكتابة نص آخر صغير بعد نص العنوان. فيمكنك كتابة جملة واحدة فقط، لكنك تستطيع إضافة المزيد من الجمل كما تشاء. فمن أجل تعيين مسافة بادئة للنص، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. قم بتظليل النص الذي ترغب في تعيين مسافة بادئة له.**

**٢. اختر Text ⇐ Indent .**

عندما تقوم بهذه الخطوة، سيتم تعيين مسافة بادئة للنص بطريقة تلقائية. وبالمثل، يمكنك استخدام الأيقونتين Text Indent وText Outdent الموجودتين في جزء Properties للغرض نفسه.




إذا أردت الاستمرار في إضافة النص ولم تكن ترغب بالفعل في تعيين مسافة بادئة له، قم باختيار Text ⇐ Outdent من أجل الرجوع مرةً أخرى إلى نمط النص العادي. يمكنك أيضًا استخدام أيقونتي Indent وOutdent الصغيرتين والموجودتين أسفل جزء Properties على يسار حقل Target للغرض نفسه.

إذا ما كنت تريد تعيين مسافة بادئة لفقرة صغيرة أو اثنتين، فسوف يكون الخيار Indent هو الخيار الأمثل لذلك الأمر. ولكن من ناحيةٍ أخرى، إذا ما كنت تريد إنشاء عمود نصي ضيق، فإنشاء جدول HTML هو الخيار المناسب لأنك به تستطيع التحكم في عرض العمود بطريقة أفضل. يمكنك أن تجد المزيد من المعلومات حول إنشاء جداول HTML في الفصل السادس من هذا الكتاب. يمكنك أيضًا بالإضافة إلى ذلك الوصول إلى النتائج نفسها باستخدام الطبقات التي يتناولها الفصل التاسع بالتفصيل.

## تغيير الخطوط وأحجامها

يمكنك تغيير خط النص وحجمه في الصفحة كلها أو لمجموعة من الفقرات التي قمت بتحديدها. وستجد تعليمات حول كيفية عمل تغييرات في الجزء التالي الوارد تحت عنوان "تغيير خصائص الصفحة". فمن أجل تغيير الخط وحجمه لجزء محدد من النص، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. قم بتحديد النص الذي ترغب في تنسيقه.**

**٢. في جزء Properties الذي يوجد أسفل مساحة العمل، قم بتحديد مجموعة من الخطوط من القائمة المنسدلة Font.**

بناءً على هذه الخطوة سيتغير خط النص الذي قمت بتحديده ليصبح كما تريد.

يمكنك أيضًا اختيار خيار Edit من قائمة Font واستخدام أي خط، ولكن لا بد من الاحتراس بشأن حقيقة أن الخط الذي ستقوم بإضفائه على النص سيظهر لزوار الصفحة في حالة واحدة فقط؛ وهي أن يكون الخط على القرص الصلب لجهاز الزائر. (انظر مربع المعلومات الإضافية الذي وردت محتوياته تحت عنوان "تعدد الخطوط" لمزيد من المعلومات حول كيفية عمل هذه الخاصية.)

**٣. في جزء Properties الذي يوجد أسفل مساحة العمل، قم بتحديد حجم خط النص الذي تريده من القائمة المنسدلة Size.**

تختلف أحجام الخطوط في لغة HTML عن أحجامها التي ربما تكون قد اعتدت عليها في برنامجي معالجة الكلمات والصور. فالجدير بالذكر هنا أن الخيارات المتعلقة بحجم الخط أكثر تحديدًا، كما أن لديك الخيارات الإضافية small وx-small... إلخ. إن أحجام الخطوط المُحددة بالأرقام تتماثل في طريقة عملها مع تلك التي قد اعتدت على استخدامها، ولكنّ الخيارات المُحددة ببعض الكلمات، مثل: small أو medium أو large تظهر تبعًا للإعدادات الخاصة بمتصفح المستخدم. بصفة عامة، يعطي استخدام أحجام الخطوط المُحددة بالأرقام نتائج أكثر توقعًا.




ستستطيع إيجاد الكثير من الخيارات الخاصة بالتنسيق في جزء Properties؛ قائمة Text وشريط Text Insert. إن في وسعك دائمًا التراجع عن خيارات التنسيق أو تغييرها مرةً أخرى إذا لم تكن تفضل الشكل الذي ظهر النص عليه.

## إضافة الصور

تُعد عملية إضافة الصور إلى صفحة الويب من العمليات البسيطة في برنامج Dreamweaver. فالتحدي لا يكمن في إضافتها إلى صفحات الويب، ولكن في إنشاء صور جذابة وجميلة المنظر يتم تحميلها سريعًا عن طريق برامج التصفح لزوار الموقع. فأنت في حقيقة الأمر في حاجةٍ إلى برنامج آخر، مثل: Photoshop أو Fireworks من أجل إنشاء الصور وتحويلها وتحريرها. فبرنامج Dreamweaver يمكّنك في حقيقة الأمر من إضافة الصور إلى الصفحة التي تنشئها.

لمزيد من المعلومات المتعلقة بالبحث عن الصورة وإنشائها إلى جانب الاحتفاظ بالحجم الصغير للملف، انظر الفصل الخامس. فلنفترض أن لديك ملفات صور بتنسيق GIF أو أخرى بتنسيق JPEG معدة للاستخدام، ونفترض كذلك أنك ترغب في وضع الصور في صفحة الويب. الجدير بالذكر هنا أن أكثر نوعي تنسيق الصور شيوعًا واللذين يمكنك استخدامهما في صفحات الويب هما GIF وJPEG الذي يُشار إليه دائمًا بالاختصار JPG. فيمكنك استخدام أية صورة من على موقع الويب طالما أنها مُعدة بتنسيق GIF أو JPEG.

### تعدد خطوط الكتابة

على الرغم من أنك تستطيع تحديد أي خط ترغبه للنص على صفحات الويب، تجد أنك لا تمتلك تحكمًا كاملاً في كيفية ظهور هذا الخط على شاشات الزوار. وربما يرجع السبب في ذلك إلى أن الخط يمكن أن يظهر فقط في حالة أن يكون لدى الزائر هذا الخط على القرص الصلب لجهازه. لذا، من أجل المساعدة في ظهور النص الذي تعرضه بالطريقة التي تريدها، فإن برنامج Dreamweaver يقدم مجموعة من الخطوط الشبيهة، مثل: Arial وHelvetica وSans serif وهو شكل من أشكال الطباعة – أو Georgia وTimes New Roman وTimes Serif وهو شكل آخر من أشكال الطباعة.

فعندما تقوم باستخدام مجموعة من الخطوط كهذه، سيعرض المتصفح النص الذي أُجريت عليه التنسيقات بأول خط متاح موجود في القائمة. على سبيل المثال، إذا قمت باختيار مجموعة الخطوط التي تبدأ بالخط Georgia ولم يكن لدى زوار الصفحة هذا النوع من الخطوط، فإن النص سيتم عرضه بالخط Times New Roman. وإن لم يكن لديهم، سيتم عرض النص بالخط Times. وإن لم

يكن هذا الخط مُتاحًا، سيقوم المتصفح بالبحث عن خط آخر ينتمي لمجموعة Serif. (إذا لم تكن مدركًا بشكل جيد المصطلحات الخاصة بالخطوط، فإليك الآن نبذة سريعة عنها. يُستخدم مصطلح Serif لوصف بعض الخطوط – مثل: Times – التي تتميز بوجود بعض الخطوط المتموجة على حواف الحروف. أما عن مصطلح Sans serif، فهو لا يحتوي على أي خطوط متموجة كما هو الحال عند النظر إلى الخط Arial.)

يمكنك إنشاء مجموعة الخطوط التي ستستخدمها عن طريق تحديد خيار Edit Font List. تمثل مجموعة الخطوط التي يتضمنها برنامج Dreamweaver بعضًا من أكثر الخطوط شيوعًا، وبالتالي الخطوط التي تظهر كثيرًا عند أي مستخدم.

إن الطريقة الوحيدة التي تستطيع بها التأكد من أن النص يظهر بالخط الذي تريده تكمن في إنشاء النص على أنه رسم رسمة في برنامج من برامج الرسم، مثل: Photoshop أو Fireworks. وقم بعد ذلك بإدخال الرسم المحتوي على النص في الصفحة. فهذا ليس خيارًا سيئًا بالنسبة لنص من نوع خاص مثل نصوص الشعارات، ولكنه بصفة عامة لا يُعتبر جيدًا لأنواع النصوص كافةً لأن الرسومات تستغرق وقتًا أطول من النص في التنزيل، كما أن عملية تحديثها أصعب من تحديث النص.




إن لم تكن لديك صورة متوفرة وكنت ترغب في ممارسة التدريب التالي، تستطيع تنزيل صورة بتنسيق JPEG من موقع الويب www.Digital Family.com/free – ستجد تعليمات لتنزيل الصور في الفصل الخامس من هذا الكتاب.




تدعم معظم برامج التصفح تنسيق BMP، ولكنّ معظم المصممين لا يستخدمونه لأن ملفاته لا يمكن تعديلها بالقدر المطلوب. أمّا عن PNG، فهو تنسيق صور معروف على الويب، على الرغم من أن مصممي الويب نادرًا ما يستخدمونه لأن المتصفح Internet Explorer في نظام التشغيل Windows لا يدعم هذا النوع من التنسيق بشكل كامل. وما لم يكن لديك سبب ملح لاستخدام أحد هذين النوعين من التنسيق، فقم بعرض الصور وإضافتها دون شك باستخدام نوعي التنسيق JPEG وGIF.

هناك أمران مهمان لا بد من القيام بهما قبل أن تقوم بإدراج صورة في صفحة ويب. أولاً، احفظ الصفحة وتأكد من أن الصورة في المجلد الصحيح. فحفظ الصورة في المجلد المُخصص لموقع الويب على القرص الصلب لجهازك إجراءٌ ضروري لأن برنامج Dreamweaver لا يستطيع إنشاء الرابط للصورة بشكل سديد حتى يتعرف على مكان كل من الصفحة والصورة.

لهذا السبب نفسه، ستحتاج إلى أن تتأكد من أن ملف الصورة يوجد بالمجلد الخاص بموقع الويب؛ ذلك المجلد الذي قمت بتخصيصه لهذا الغرض عند الإعداد لإنشاء الموقع في بداية هذا الفصل. يقوم العديد من المصممين بإنشاء مجلد يُطلق عليه images ليتمكنوا من حفظ جميع ملفات الصور بمكان واحد. فإذا كنت تتعامل مع موقع كبير الحجم، فقد تحتاج إلى مثل هذا المجلد داخل كل مجلد من المجلدات الرئيسية للموقع. ولا بد أن تتذكر جيداً أنك إذا قمت بنقل الصفحة أو الصورة إلى مجلد آخر بعد أن تقوم بوضعها بالصفحة، ستتعرض لخطورة إلغاء عمل الرابط بين الصفحة والصورة. وستظهر أيقونة صورة غير عاملة تدل على ذلك عند استعراض الصفحة بأحد برامج التصفح.

في حالة إذا ما قمت بنقل ملفات أو مجلدات في لوحة Files ببرنامج Dreamweaver، فإن هذا الأمر يعمل على التحديث المستمر للروابط. ولكن إذا قمت بنقلها خارج Dreamweaver نفسه، فإن الروابط تصبح غير عاملة. وإذا حدث - لسبب أو لآخر - وأن قمت بإلغاء عمل رابط الصورة، فقم ببساطة بالنقر على الأيقونة التي تظهر لك لإخبارك بأن الرابط أصبح غير عامل واستخدم زر Browse في جزء Properties من أجل إيجاد الصورة واستبدالها في صفحتك.

بافتراض أنك قمت بحفظ الصفحة، وكذلك الصورة التي تريد أن تنشيء لها رابطاً في المجلد الرئيسي المخصص لحفظ موقع الويب، فأنت بذلك تكون مستعداً لاتباع هذه الخطوات من أجل وضع الصورة في صفحة الويب:

**١. انقر على أيقونة Image الموجودة في شريط Common Insert أعلى مساحة العمل واختر Image من القائمة المنسدلة (ملحوظة: تأخذ الأيقونة شكل شجرة صغيرة).**

باتخاذ هذه الخطوة، سيفتح مربع الحوار Image.

**٢. انقر على زر Select.**

سيفتح مربع الحوار Select Image Source ويقوم بعرض الملفات والمجلدات على القرص الصلب.

**٣. انتقل إلى المجلد الذي يحتوي على الصورة التي ترغب في إدخالها.**

**٤. انقر نقراً مزدوجاً لتحديد الصورة التي تريدها.**

ستظهر الصورة بشكل تلقائي على صفحة الويب.



إن لم تكن بالفعل قد قمت بحفظ الصورة، فسيظهر مربع تحذير يخبرك بأن برنامج Dreamweaver لا يستطيع إنشاء الرابط للصورة بشكل صحيح حتى تقوم أنت بحفظ الصورة. ستظهر لك هذه الرسالة لأن Dreamweaver في حاجة إلى معرفة مكان صفحة HTML المتعلقة بهذه الصورة من أجل إنشاء

الرابط. فإذا ظهر لك هذا المربع، فإن لديك في حقيقة الأمر خيارين: أولهما، تستطيع النقر على خيار Cancel وحفظ الصفحة باختيار File ⇐ Save ، ثم تكرار الخطوات السابقة. أمّا عن الخيار الثاني، فيتمثل في اختيار الصورة وبعد حفظ الملف، سيحاول برنامج Dreamweaver تحديث رابط الصورة بشكل تلقائي.

إذا كنت قد قمت بالفعل بحفظ الصورة، فستواجهك مشكلة أخرى شائعة متمثلة في أن الصورة لم يتم وضعها في المجلد الرئيسي الخاص بموقع الويب. إن برنامج Dreamweaver يقدم لك خيار إنشاء نسخة من الصورة في هذا المجلد. انقر على الزر Yes إذا كنت تريد أن يأخذ لك Dreamweaver نسخة من الصورة وينقلها إلى هذا المجلد (إن هذا الأمر يضمن أن يتم نقل الصورة إلى وحدة الخدمة بطريقة سليمة عندما يتم تحميل الموقع عليها).

**٥. انقر على الصورة في صفحة الويب من أجل عرض الخيارات المتعلقة بها في جزء Properties أسفل الصفحة.**

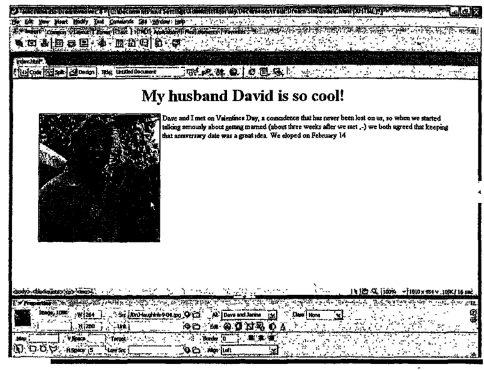
قم باستخدام جزء Properties من أجل تحديد سمات الصورة، مثل: المحاذاة والمسافات الأفقية والرأسية والنص البديل - يمكنك الاطلاع على خصائص الصورة في جزء Properties في شكل (٢-٦).

عند تحديد الصورة، سيمكّنك جزء Properties من تحديد السمات المتعددة للصورة. يوضح جدول (٢-١) هذه السمات. فإن لم تكن ترى السمات كافة الموجودة في الجدول على شكل قائمة أمامك على الشاشة، فقم بالنقر على المثلث الموجود في الجانب السفلي من جزء Properties من ناحية اليمين من أجل إظهار خيارات الصورة جميعها.




على الرغم من أنك تستطيع إعادة ضبط حجم الصورة في برنامج Dreamweaver عن طريق النقر على حافة الصورة وسحبها أو بتغيير ما يتضمنه مربعا نص Height وWidth في جزء Properties، فإنه لا يُنصح بتغيير حجم الصورة بأيٍ من الطريقتين. إن تغيير ارتفاع وعرض الصورة في جزء Properties لن يعمل بالفعل على تغيير حجم الصورة؛ ولكنه سيعمل فقط على تغيير الطريقة التي سيتم عرضها بها على الصفحة. وتلك المشكلة لها سببان. أولهما أن استخدام هذا الخيار لجعل الصورة تبدو أكبر حجمًا يؤدي إلى تشويه شكل الصورة. وثانيهما أن استخدام هذا الخيار من أجل جعل الصورة تبدو أصغر حجمًا يتطلب أن يقوم زوار الصفحة بتنزيل ملف أكبر حجمًا عمّا تتطلبه الضرورة.

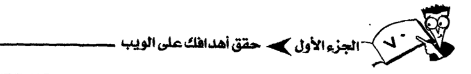





**الشكل (٢-٦)**: عندما يتم تحديد الصورة، فإن جزء Properties يعمل على سهولة الوصول إلى السمات العامة للصورة، مثل: المحاذاة والمسافات.

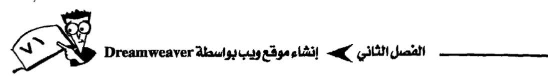
سيكون من الأفضل بالفعل إذا ما قمت باستخدام وظائف برنامج Dreamweaver الجديدة المتعلقة بإعادة ضبط حجم الصورة تلقائيًا وخصائص القص أو استخدام برنامج لتحرير الصورة من أجل تغيير حجمها. ولأن هذا الأمر شائع القيام به، فإن برنامج Dreamweaver يعمل على تقديم بعض الاختصارات القليلة التي تدمج إمكانات Fireworks الخاصة بتحرير الصور مع بعضها البعض. وبالتالي، تمكّنك من تحريرها بفعالية في برنامج Dreamweaver. فمن أجل تحرير إحدى الصور في Fireworks بعد أن تم إنشاؤها في Dreamweaver، انقر لتحديد الصورة، ثم انقر على أيقونة Fireworks – الأيقونة الصفراء التي على شكل دائرة والمعروضة باسم FW في جزء Properties – من أجل فتح الصورة في Fireworks. قم بتحرير الصورة في Fireworks وعندما تتمكن من حفظها، ستظهر هذه التغيرات التي أجريتها في برنامج Dreamweaver.

انظر الفصل الخامس للتعرف على المزيد من المعلومات حول الصور في برنامج Dreamweaver، مثل: أداة القص المُضمنة في البرنامج وسمات الصور متعددة الروابط. يمكنك كذلك إيجاد تعليمات حول العمل باستخدام برنامج Fireworks في الفصل العاشر من هذا الكتاب.




جدول (٢-١): سمات الصور في جزء **Properties**

| الاختصار | السمة | الوظيفة |
|---|---|---|
| Image | N/A | تحديد حجم الملف |
| Image Name | Name | التفرد في طريقة تحديد الصورة على الصفحة – يُعتبر هذا الأمر مهمًا في حالة استخدام النصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript أو أي نصوص برمجية أخرى يتم تنفيذها من خلال الصورة. |
| Map | Map Name | تخصيص اسم لصورة متعددة الروابط؛ حيث إن الصور متعددة الروابط كافة تتطلب أن يكون لها أسماء. |
| Hotspot tools | Image Map Coordinates | استخدم الأيقونات Rectangle وOval وPolygon من أجل إنشاء مواضع نشطة في الصور متعددة الروابط. (انظر الفصل الخامس للتعرف على كيفية إنشاء صورة متعددة الروابط.) |
| W | Width | يعمل Dreamweaver بشكل تلقائي على تحديد عرض الصورة بالاعتماد على الحجم الفعلي لأبعادها. |
| H | Height | يعمل برنامج Dreamweaver على تحديد ارتفاع الصورة بشكل تلقائي بناءً على الحجم الفعلي لأبعادها. |
| Src | Source | المصدر هو اسم الملف وكذلك المسار من المستند الحالي إلى الصورة المعنية. يعمل برنامج Dreamweaver على تعيين المصدر بشكل تلقائي فور إدراج الصورة. |
| Link | Hyperlink | يعمل هذا الحقل على إظهار العنوان أو المسار إذا كانت الصورة مرتبطة بصفحة أخرى. (لمزيد من المعلومات عن عملية إنشاء الروابط، انظر الفقرة التي تحمل عنوان "إنشاء الروابط" فيما بعد في هذا الفصل.) |
| Alt | Alternate Text | يتم عرض الكلمات التي تقوم بإدخالها إذا كانت الصورة لا تظهر على شاشة المستخدم لأنه تم إلغاء عرض الصورة في برنامج المتصفح الذي يستخدمه. إن النصوص المعتمدة على هذه السمة تُعتبر غاية في الأهمية فيما يخص محركات البحث وبرامج التصفح التي يستخدمها الأكفّاء لقراءة صفحات الويب. |
| Edit | Icons for Fireworks, Optimize, Crop, Resample, Brightness and Contrast, and Sharpen | انقر على أيقونات Fireworks لبدء تشغيل Firework. واستخدم أيًا من الأيقونات الأخرى لعمل تغييرات بسيطة أخرى في الصورة داخل برنامج Dreamweaver. |




| الاختصار | السمة | الوظيفة |
|---|---|---|
| V Space | Vertical Space | يعمل هذا الإعداد على إدراج مسافة أعلى الصورة وأسفلها، وهو يُقاس بوحدات البكسل. |
| H Space | Horizontal Space | يعمل هذا الإعداد على إدراج مسافة على يمين الصورة ويسارها، ويُقاس بوحدات البكسل. |
| Target | Link Target | قم باستخدام هذا الخيار عندما تظهر الصورة في صفحة تريد أن تتحكم في وجهتها، مثلما يكون الوضع عندما تكون الصفحة جزءًا من مجموعة مقاطع HTML أو عندما ترغب في أن يتم فتح أحد الروابط في نافذة جديدة. تعمل هذه السمة على تحديد المقطع الذي يتم فيه فتح الصورة. ولقد تم تغطية عملية إنشاء المقاطع وكيفية إنشاء الروابط بها في الفصل السابع من هذا الكتاب. |
| Low Src | Low Source | يمكّنك هذا الخيار من إنشاء بربط صورتين بموضع واحد في الصفحة. إن الصورة المرتبطة بسمة Low Source يتم تحميلها أولاً وبعد أن يتم تحميل سائر أجزاء الصفحة، يتم استبدالها بالصورة الأساسية. ومما لا شك فيه أنك ستجد هذا الخيار غاية في الأهمية – خاصةً عندما تكون لديك صورة كبيرة الحجم. وربما يرجع سبب ذلك إلى أنك تستطيع عمل صورة أصغر حجمًا، كصورة أبيض وأسود ممتدة، يمكن أن يتم عرضها في أثناء تحميل الصفحة الرئيسية. يعمل الدمج بين صورتين بهذه الطريقة على إنشاء خداع بصري ينم عن وجود حركة بسيطة. |
| Border | Image Border | تمكّنك هذه السمة المُقاسة بوحدات البكسل من وضع حدود للصورة. وإننا دائمًا ما نقوم بضبط حدود الصورة على القيمة 0. يقوم برنامج Dreamweaver بعمل هذا الإعداد الافتراضي في حالة إنشاء رابط للصورة وإلا فإن المستخدم سيرى حدًا ملونًا حول الصورة ذات الرابط. |
| Align | Alignment | يمكّنك هذا الخيار من تعيين محاذاة للصورة. ويلتف النص بشكل تلقائي حول الصور التي تتم محاذاتها ناحية اليمين أو اليسار. أمّا عن الخيارات الأخرى – مثل، Baseline وTop وMiddle، فهي تتحكم في كيفية محاذاة النص أو محاذاة العناصر الأخرى بجانب الصورة. تتحكم أيقونات المحاذاة في الفقرة بأكملها المشتملة على الصورة وتقوم كذلك بمحاذاة النص تجاه اليمين أو اليسار أو منتصف الصفحة. |

### إنشاء روابط نسبية في مقابل الروابط المُطلقة

إذا كانت الصورة التي تريد أن تنشئ لها رابطًا توجد في موقع الويب، فأنت إذًا في حاجةٍ إلى إنشاء رابط نسبي أو داخلي يتضمن المسار الذي يصف كيفية الانتقال من الصفحة الحالية إلى الصفحة ذات الرابط. فالرابط النسبي ليس في حاجةٍ إلى اسم النطاق الخاص بوحدة الخدمة. وإليك الآن مثالٌ على شكل الكود في حالة إنشاء رابط نسبي لصفحة ما على موقع الويب:

```
<A HREF="books/index.html">Janine's
        Books</A>
```

أمَّا إذا تم إنشاء رابط لإحدى الصفحات على موقع ويب مختلف، فإنك ستكون في حاجةٍ إلى إنشاء رابط مُطلق أو خارجي. فالرابط المُطلق يشتمل بالفعل على عنوان الموقع الآخر على الإنترنت بالكامل. وإليك الآن مثالٌ على شكل الكود الخاص بالرابط المُطلق في حالة قيامك بإنشاء رابط من موقعك لصفحة ما على موقع آخر:

```
<A HREF="http://www.jcwarner.com/
books/index.html">Janine's Books</A>
```

إذا لم تكن على دراية بالكود HREF، فلا تقلق؛ حيث إن الجزء التالي سيوضح الطريقة التي يسمح بها برنامج Dreamweaver لك بإنشاء الروابط دون حتى التعرف على ما يعنيه الكود.

# إنشاء الروابط

فيما يخص إنشاء الروابط، يُعتبر برنامج Dreamweaver فعالاً حقًا. فالشيء الأكثر أهمية في هذا الموضوع هو أن تضع في حسبانك أن الرابط عبارة عن عنوان الويب (URL) الذي يوجه المتصفح الخاص بالمستخدم إلى الصفحة التي يذهب إليها عندما يقوم هذا المستخدم بالنقر على النص أو الصورة التي تحتوي على الرابط.

## إنشاء روابط للصفحات داخل موقع الويب نفسه

إن إنشاء رابط بين صفحة وأخرى في موقع الويب – فيما يُعرف بالرابط النسبي أو الداخلي – يُعد من العمليات السهلة. والشيء الأكثر أهمية يكمن في حقيقة الأمر في ضرورة تذكر حفظ الصفحات في المجلدات التي ترغب في حفظها فيها قبل أن تبدأ في إنشاء الروابط. وعليك أن تتأكد كذلك من أن جميع الملفات موجودة في المجلد المُخصص لذلك والذي تم التحدث عنه في جزء "تعريف الموقع" سابقًا في هذا الفصل. وإليك الآن الكيفية التي يمكنك من خلالها إنشاء رابط داخلي:

**١. في برنامج Dreamweaver، قم بفتح الصورة التي ترغب في إنشاء رابط خاص بها.**

**٢. قم بتحديد النص أو الصورة التي ترغب في أن تمثل الرابط؛ نعني بذلك النص أو الصورة التي تقوم بفتح الصفحة الجديدة عندما يقوم المستخدم بالنقر عليها.**

انقر بالماوس واسحب النص الذي قمت بتحديده أو انقر مرةً واحدة لتحديد الصورة.

**٣. انقر على زر Browse الذي يقع على يمين مربع النص Link في جزء Properties.**

عند القيام بهذه الخطوة، سيتم فتح مربع الحوار Select File.

**٤. انقر على اسم الملف من أجل تحديد الصفحة التي ترغب في أن تنشئ رابطًا بينها وبين الصورة أو النص. وانقر بعد ذلك على زر Ok في نظام التشغيل Windows أو زر Choose في نظام التشغيل Mac.**

بهذه الطريقة، سيتم إنشاء الرابط بشكل تلقائي وبالتالي إغلاق مربع الحوار. إن لم تكن قد قمت بالفعل بحفظ الصفحة، فسيتم فتح مربع رسالة يوضح لك أنك تستطيع إنشاء رابط نسبي، فقط بعد أن تقوم بحفظ الصفحة. فعليك دائمًا أن تحفظ الصفحة التي تعمل بها قبل أن تقوم بإنشاء الروابط. تذكر أن هناك إمكانية لاختبار الروابط؛ وللقيام بذلك، من الضروري أن تستعرض الصفحة في أحد برامج التصفح. وهذا هو الأمر الذي تحدثنا عنه باستفاضة في جزء "معاينة الصفحة في المتصفح" التالي ذكره في هذا الفصل.

تلميح: في حالة كون الصفحة جزءًا من مجموعة مقاطع، استخدم حقل Target الموجود داخل جزء Properties في تحديد المقطع الذي ستظهر بداخله الصفحة التي تم إنشاء رابط بها. (لمزيد من المعلومات المتعلقة بإنشاء الروابط داخل المقاطع، انظر الفصل السابع من هذا الكتاب.)

## إنشاء روابط لنقاط الارتساء داخل الصفحة

إذا كنت ترغب في إنشاء صفحات طويلة، فمن الأفضل أن تستخدم روابط نقاط الارتساء من أجل استعراض أجزاء من الصفحة. إن رابط نقطة الارتساء التي تحمل اسمًا معينًا يمكّنك في حقيقة الأمر من إنشاء رابط لجزء معين من صفحة الويب. فتستطيع استخدام رابط نقطة الارتساء التي تحمل اسمًا معينًا للربط بين إحدى الصور أو النصوص الموجودة بإحدى الصفحات ومكان آخر بنفس الصفحة أو بين صفحة وجزء معين من صفحة مختلفة. وفي حقيقة الأمر، من أجل إنشاء رابط لنقطة ارتساء محددة الاسم، عليك أولاً إدخال نقطة الارتساء في الموضع الذي ترغب أن تربطها به. وبعد ذلك، قم باستخدام هذه النقطة من أجل توجيه المتصفح إلى هذا الجزء المعين من الصفحة عندما يقوم المستخدم باستخدام الرابط أو النقر عليه.

افترض أنك ترغب في أن تنشئ رابطًا بين كلمة Convertible التي توجد أعلى الصفحة والجزء السفلي من الصفحة التي تبدأ بالعنوان: Convertible Sports Cars. ففي البداية، ينبغي أن تقوم بإدخال نقطة ارتساء محددة الاسم في العنوان Convertible Sports Cars. وبعد ذلك، تنشئ رابطًا بين كلمة Convertible التي توجد أعلى الصفحة وبين نقطة الارتساء هذه.

من أجل إدخال نقطة ارتساء تحمل اسمًا معينًا وتعيين رابط لها، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. افتح الصفحة التي ترغب في إدخال نقطة ارتساء محددة الاسم فيها**

**٢. قم بتمرير مؤشر الماوس بجانب الكلمة أو الصورة التي ترغب في أن تنشئ رابطًا لها في الصفحة.**

أنت لست في حاجة إلى تحديد الكلمة أو الصورة؛ فما تحتاجه يكمن في حقيقة الأمر في ضرورة توافر نقطة مرجعية تظهر عندما يتم تحديد الرابط. ففي المثال الذي ما لبثنا وأن تحدثنا عنه، قمنا بوضع مؤشر الماوس على يسار العنوان: Convertible Sports Cars.

**٣. اختر Insert ⇐ Named Anchor.**

سيظهر مربع حوار Insert Named Anchor

**٤. أدخل اسمًا لنقطة الارتساء.**

يمكنك إطلاق أي اسم على نقاط الارتساء (طالما أنه لا يحتوي على مسافات أو أحرف خاصة). عليك التأكد فقط من أنك تستخدم اسمًا مختلفًا لكل نقطة ارتساء في الصفحة نفسها على حدة. بعد ذلك، ينبغي عليك أن تتأكد من أنك تتذكر الاسم الذي قمت بإطلاقه على نقطة الارتساء لأنك ستضطر إلى كتابة هذا الاسم من أجل إنشاء الرابط. (على عكس برامج تصميم الويب الأخرى، لا يعمل برنامج Dreamweaver بشكل تلقائي على إدخال اسم نقطة الارتساء.) في المثال السابق، قمنا باختيار convertible ليكون اسم نقطة الارتساء لأنه سهل تذكره.

**٥. انقر على OK.**

يتم إغلاق مربع الحوار لتظهر أيقونة صغيرة خاصة بنقطة الارتساء بالصفحة في المكان الذي قمت فيه بإدخال اسم نقطة الارتساء. الجدير بالذكر هنا أنه يمكنك نقل اسم نقطة الارتساء إلى مكان آخر في الصفحة عن طريق النقر على الأيقونة الخاصة بنقطة الارتساء وسحبها إلى هذا المكان.




إذا كنت مهتمًا بشأن التعرف على الشكل الذي تبدو عليه نقطة الارتساء التي تحمل اسمًا في لغة HTML، فإليك الآن الكود الذي سيظهر قبل العنوان في المثال الذي لا نزال نتحدث بصدده:

```
<A NAME ="convertible"> </A>
```

**٦. لكي تقوم بإنشاء رابط خاص بموقع نقطة الارتساء التي تحمل اسمًا، فعليك اختيار النص أو الصورة التي ترغب في إنشاء رابط منها.**

يمكنك إنشاء رابط خاص بنقطة ارتساء تحمل اسمًا من أي مكان آخر في الصفحة نفسها أو من صفحة أخرى. ففي المثال الذي بين أيدينا، قمنا بإنشاء الرابط من كلمة Convertible التي توجد أعلى الصفحة لنقطة الارتساء التي أنشأناها بجوار العنوان.

**٧. في جزء Properties، اكتب العلامة (#) متبوعة باسم نقطة الارتساء.**

يمكنك أيضًا تحديد النص وسحب خط من أيقونة Point to File – التي تقع بجوار مربع النص Link – إلى أيقونة نقطة الارتساء. وبشكل تلقائي، سيظهر اسم نقطة الارتساء في مربع النص Link ليوفر عليك كتابة الاسم مرةً أخرى.

في المثال الذي تحدثنا عنه كثيرًا في الجزء السابق، قمنا بكتابة convertible# في مربع النص Link، حيث كان شكل كود HTML الخاص بهذه الصفحة على النحو التالي:

```
<A HREF="#convertible">Convertible</A>
```

إذا كنت ترغب في إنشاء رابط في صفحة أخرى لنقطة الارتساء التي تحمل الاسم convertible وبين اسم ملف coolcars.html، فسوف تكتب في مربع النص Link الآتي: coolcars.html#convertible.

تلميح

عندما تقوم بإنشاء رابط لأحد النصوص، فإن برنامج Dreamweaver يشتمل على قائمة منسدلة صغيرة بجانب مربع Link تضم أكثر الروابط التي قمت بإنشائها حداثةً. ومن أجل إنشاء رابط للصفحة نفسها أو موقع الويب، قم فقط باختياره من القائمة المنسدلة. ولكن لسوء الحظ، إذا كنت تنشئ رابطًا من إحدى الصور، فإن تلك القائمة المنسدلة لن تكون متاحة. وبالتالي، ستصبح مضطرًا لإنشاء الرابط عن طريق إدخال عنوان الويب (URL) يدويًا أو باستخدام زر Browser من أجل تحديد موقع الصفحة التي ترغب في ربطها بها.

## إنشاء روابط للصفحات التي تقع خارج موقع الويب

إن إنشاء رابط لإحدى الصفحات التي توجد في موقع ويب آخر - رابط خارجي - أسهل من إنشاء رابط داخلي. فكل ما تحتاجه في حقيقة الأمر يتمثل في توفر عنوان الويب (URL) الخاص بالصفحة التي تريد أن تنشئ الرابط لها وستستطيع بالتالي تكملة هذا الأمر.

لإنشاء رابط خارجي، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. في برنامج Dreamweaver، افتح الصفحة التي تريد أن تنشئ رابط لها.**

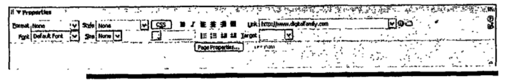
**٢. اختر النص أو الصورة التي ترغب في أن تمثل الرابط.**

**٣. في مربع النص Link الذي يوجد في جزء Properties، قم بكتابة عنوان الويب (URL) الخاص بالصفحة التي ترغب في أن تربطها بالنص أو الصورة.**

بهذه الطريقة، سيتم إنشاء الرابط تلقائياً. (في المثال المعروض في الشكل (٢-٧)، قمنا بإنشاء رابط لموقع www.digitalfamily.com).




على الرغم من أنك لست مضطراً عند استخدام معظم برامج التصفح لكتابة //:http في بداية عنوان موقع الويب للوصول إلى الموقع، فلا بد من استخدام عنوان الويب كاملاً - بما فيه //:http - عندما تقوم بإنشاء رابط خارجي بلغة HTML. وإن لم يكن الأمر كذلك، لن يستطيع المتصفح إيجاد عنوان الموقع الخارجي الصحيح. وسينتهي الحال بك باطلاعك على صفحة إعلام بالخطأ.




**الشكل (٢-٧):** إنشاء رابط بين أحد النصوص أو الصور وموقع ويب آخر.

## إنشاء رابط خاص بعنوان بريد إليكتروني

الجدير بالذكر أنه من الممكن أيضاً أن يتم إنشاء رابط خاص بعنوان البريد الإليكتروني. فالزوار يمكنهم إرسال رسائل بمنتهى السهولة عن طريق الروابط الخاصة بالبريد الإليكتروني. ننصح بأن تقوم بدعوة الزوار للاتصال بك عن طريق هذه الروابط لأنهم يمكن أن يوضحوا لك الأخطاء التي توجد في الموقع ويعطوك تقييماً تقديرياً حول الكيفية التي تستطيع بها تطوير الموقع.

إن إنشاء رابط خاص بعنوان البريد الإليكتروني عملية سهلة للغاية تتماثل في سهولتها مع عملية إنشاء رابط خاص بصفحة ويب أخرى. فقبل أن تبدأ، أنت في حاجةٍ إلى التعرف على عنوان البريد الإليكتروني الذي ترغب في أن تنشئ له الرابط. أمَّا عن الشيء الآخر الذي ترغب في معرفته، فيتمثل في أن الروابط الخاصة بالبريد الإليكتروني لا بد من أن تبدأ بالكود :mailto (وليس / /). إليك الآن مثالٌ على الكود الكامل الخاص برابط البريد الإليكتروني:

```
<A HREF="mailto: Janine@Jcwarner.com">Send a message to Janine</A>
```



تلميح

عندما يقوم زوار موقع الويب بالنقر على الرابط الخاص بعنوان البريد الإليكتروني، فإن برامج التصفح ستقوم بشكل تلقائي ببدء تشغيل برامج البريد الإليكتروني ذات الصلة وإنشاء رسالة بريد إليكتروني خالية لعنوان البريد الإليكتروني المُحدد من قبل. يمكن أن يكون هذا الأمر مُربكًا للمستخدمين إن لم يكونوا متوقعين حدوثه. وربما يكون هذا هو السبب وراء محاولاتنا إعلام المستخدمين بأننا نستخدم روابط خاصة بالبريد الإليكتروني عن طريق إعطائهم أسماء؛ بحيث يرتبط كل رابط بعنوان بريد إليكتروني وليس بصفحة ويب أخرى.

من أجل إنشاء رابط خاص ببريد إليكتروني في برنامج Dreamweaver، ينبغي عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. من برنامج Dreamweaver، قم بفتح الصفحة التي ترغب في إنشاء الرابط الخاص بالبريد الإليكتروني فيها وضع مؤشر الماوس في المكان الذي تريد أن يكون الرابط فيه.**

**٢. إذا ما أردت إنشاء رابط لإحدى الكتل النصية، فعليك تحديد النص الذي ترغب في أن يمثل الرابط.**

**٣. انقر على أيقونة Email Link في شريط Common Insert الموجود أعلى الشاشة. (تشبه هذه الأيقونة الظرف الصغير.)**

عند القيام بهذه الخطوة، سيفتح مربع الحوار Email Link. وإذا ما قمت بتحديد النص قبل اختيار أيقونة Email Link، سيتم إدخال النص بشكل تلقائي في مربع النص Text في مربع الحوار Email Link..

**٤. أدخل النص الذي ترغب في أن يمثل الرابط في الصفحة في مربع Text أو قم بتحريره. وبعد ذلك، أدخل عنوان البريد الإليكتروني (دون إدراج :mailto) في مربع Email.**

سيتم إنشاء الرابط الخاص بالبريد الإليكتروني بشكل تلقائي. وأي نص تقوم بإضافته أو تحريره سيظهر على الصفحة.

تلميح

إذا ما أردت إنشاء رابط :mailto باستخدام إحدى الصور الرسومية، فيمكنك استخدام جزء Properties لهذا الغرض. انقر لتحديد الصورة التي ترغب في إنشاء الرابط لها، واكتب بعد ذلك كلمة :mailto متبوعةً بعنوان البريد الإليكتروني في مربع النص Link. ينبغي التأكد من أنك لا تضيف أية مسافات بين :mailto، والعنوان. فيجب أن تكون على الشكل التالي:

```
mailto:name@domain.com.
```

## تغيير خصائص الصفحة

يمكنك تغيير العديد من العناصر المفردة في الصفحة في جزء Properties. ولكنك إذا كنت تريد إحداث تغييرات يمكن أن تؤثر على الصفحة بأكملها – مثل: تغيير الرابط أو ألوان النص، فأنت في حاجةٍ إلى مربع الحوار Page Properties. لاحظ أنه في الشكل (٢–٨)، يشتمل مربع الحوار Page Properties على قائمة Category. والجدير بالذكر هنا أن كلاً من مكونات هذه القائمة يظهر خياراتٍ مختلفة خاصة بالصفحة. فبعضٌ من هذه الخيارات تمت مناقشتها في أجزاء أخرى من الكتاب – مثل: سمة Tracing Image في الفصل الرابع وسمة Background Image في الفصل الخامس. وحتى الآن، يقع التركيز في هذا الجزء ببساطة على تغيير الخلفية وألوان النص من فئة Appearance بقائمة Category كما هو مُوضح بالشكل (٢–٨)، إلى جانب الخيارات الموجودة في فئة Links المُعروضة في الشكل (٢–٩).

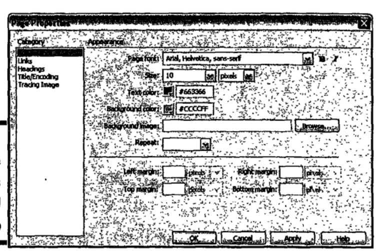
تذكر

يمكنك إجراء تغييرات شاملة في مربع الحوار Page Properties، ولكنك تستطيع التحكم في هذه الخيارات عن طريق استخدام خيارات التنسيق الفردية الموجودة ببرنامج Dreamweaver التي لها الأولوية. على سبيل المثال، يمكنك تغيير لون النص بأكمله إلى اللون الأرجواني في مربع الحوار Page Properties، وبعد ذلك تغيير لون بعض النص إلى الأحمر باستخدا. المربع Text Color في مربع الحوار Properties.

من أجل تغيير ألوان الخلفية والنص بالصفحة، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. اختر Modify ⇐ Page Properties .**

عند القيام بهذه الخطوة، سيظهر مربع الحوار Page Properties الخاص بفئة Appearance، كما هو مُوضح في الشكل (٢–٨).




**الشكل (٢–٨):** تمكّنك فئة Appearance في مربع الحوار Page Properties من تغيير ألوان النص ونمط الخط وحجمه والخلفية والهوامش.

**٢. قم بتحديد الخطوط التي ترغب في أن تطبقها على النص في الصفحة من القائمة المنسدلة Page Font.**

إذا لم تقم بتحديد خط معين، سيظهر النص بالخط المُحدد في المتصفح الخاص بالمستخدم والذي غالبًا ما يكون Times.

**٣. اضغط على أيقونة B أو I على يمين القائمة المنسدلة Page Font في حالة الرغبة في أن يظهر النص بأكمله في الصفحة بخط عريض أو مائل.**

إذا قمت باختيار أحد هذين الخيارين، سيظهر النص بأكمله بخط عريض أو مائل، ما لم تقم بتحديد خيارات تنسيق أخرى باستخدام خيارات تنسيق النص ببرنامج Dreamweaver.

**٤. قم بتحديد حجم الخط الذي ترغب في أن يظهر النص به على الصفحة من القائمة المنسدلة Size.**

للمرة الثانية، يمكنك التحكم في هذه الإعدادات عن طريق تغيير حجم النص باستخدام خيارات التنسيق الخاصة ببرنامج Dreamweaver.

**٥. انقـر على المـربع Text Color من أجل إظهـار لوحـة الألـوان لتـختـار منهـا اللون الذي تريده.**

سيظهر اللون الذي ستختاره في مربع الألوان، ولكنه لن يغير لون النص حتى تقوم بالنقر على زر Apply أو OK.

**٦. انقر على المربع الصغير Background Color من أجل إظهار لوحة الألوان لتختار منها ما تشاء.**

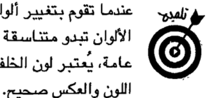
سيظهر اللون الذي تختاره في مربع الألوان، ولكن لن تتغير الخلفية لهذا اللون إلا عندما تنقر على زر Apply أو OK.

**٧. انقـر على زر Browse بجـانب مـربع Background Image إذا مـا أردت إدخـال إحدى الرسومات أو الصور في خلفية الصفحة.**

عندما تقوم بإدخال إحدى الصور في الخلفية، فستظل تتكرر بشكل تلقائي أو ستعين نفسها كخلفية عبر الصفحة وأسفلها، ما لم تختر عدم التكرار من القائمة المنسدلة Repeat.

**٨. استخدم خيارات الهوامش أسفل مربع الحوار من أجل تغيير الهوامش التي تقع على يمين الصفحة أو يسارها أو أعلاها أو أسفلها.**

**٩. انقـر على زر Apply من أجل الاطلاع على شكل الألوان في الصـفحـة. وانقـر على OK لإنهاء هذا الأمر وإغلاق مربع الحوار Page Properties.**



تلميح: عندما تقوم بتغيير ألوان النصوص أو الخلفية أو الروابط، عليك التأكد من أن الألوان تبدو متناسقة مع بعضها البعض وأن النص تسهُل قراءته. وكقاعدة عامة، يُعتبر لون الخلفية الفاتح أفضل عندما يكون النص مكتوباً بخط غامق اللون والعكس صحيح.

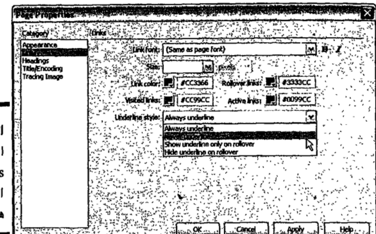
من أجل تغيير لون الرابط وخيارات التسطير، اتبع الخطوات التالية:

**١. اختر Modify ⇐ Page Properties .**

عندما تقوم بهذه الخطوة، سيظهر مربع الحوار Page Properties.

**٢. اختر خيار Links من قائمة Category.**

ستفتح صفحة Links كما هو مُوضح في الشكل (٢-٩).




**الشكل (٢-٩):** تمكّنك فئة Links الموجودة في مربع الحوار Page Properties من تغيير ألوان الروابط وتحديد إذا ما كانت هناك روابط ينبغي تسطيرها.

**٣. قم بتحديد أنواع الخطوط الخاصة بالروابط في الصفحة من القائمة المنسدلة Link Font.**

إن لم تقم بتحديد الخط، فإن الروابط ستظهر بالخط الذي تم تحديده للنص العام الخاص بالمستند. وإن لم يكن هذا الأمر قد تم تحديده، فإن الخط سيكون هو نفسه الذي تم تحديده في المتصفح الخاص بالمستخدم والذي غالبًا ما يكون Times.

**٤. انقر على أيقونة B أو I اللتين تقعان على يمين القائمة المنسدلة Link Font إذا ما أردت أن تظهر الروابط كافة على الصفحة بخط عريض أو مائل.**

إذا قمت باختيار أي من هذين الخيارين، فستظهر جميع الروابط بخط عريض أو مائل على حسب اختيارك، ما لم تقم بتحديد خيارات تنسيق أخرى باستخدام خيارات التنسيق الخاصة ببرنامج Dreamweaver.

**٥. قم بتحديد حجم الخط الذي تريد أن تظهر به الروابط في الصفحة من القائمة المنسدلة Size.**

للمرة الثانية، يمكنك التحكم في هذه الإعدادات عن طريق تغيير حجم النص باستخدام خيارات التنسيق الخاصة ببرنامج Dreamweaver.

**٦. انقر على المربع الصغير Link Color من أجل إظهار لوحة الألوان لتختار منها ما تشاء.**

إن اللون الذي تقوم باختياره سينطبق على الروابط كافة في الصفحة. ولاحظ أن هناك أربعة خيارات خاصة بألوان الروابط:

خيار **Link**: يقوم بتحديد اللون الذي يظهر الرابط به إن لم يقم المستخدم بزيارة صفحة وجهة الرابط.

خيار **Visited Links**: يُستخدم هذا اللون للروابط التي تشير إلى الصفحات التي قام المستخدم بزيارتها بالفعل.

خيار **Rollover Links**: يتغير الرابط لهذا اللون عندما يقف المستخدم بمؤشر الماوس فوق الرابط (يُعرف ذلك أيضًا باسم Hovering).

خيار **Active Link**: يتغير الرابط لهذا اللون سريعًا بمجرد أن يقوم المستخدم بالنقر عليه.

**٧. قم بتحديد رغبتك فيما يخص تسطير الروابط من القائمة المنسدلة Underline.**

تظهر الروابط كافة في صفحة الويب افتراضيًا مُسطرة في المتصفح، ولكنّ العديد من المصممين يجدون أن هذا الأمر قد يتسبب في تشتيت انتباه المستخدمين فيقومون بإلغاء تنشيط سمة التسطير عن طريق اختيار خيار Never Underline. يمكنك أيضًا اختيار Show Underline Only الذي يقع ضمن خيارات Rollover لإظهار التسطير عندما يقوم المستخدمون بالوقوف بمؤشر الماوس فوق الرابط. ويمكنك أيضًا اختيار Hide Underline الذي يقع ضمن خيارات Rollover لإخفاء التسطير عندما يقوم المستخدمون بالوقوف بمؤشر الماوس فوق الرابط.

**٨. انقر على زر Apply للاطلاع على شكل الألوان في الصفحة. انقر على زر OK لإنهاء المهمة وإغلاق مربع الحوار Page Properties.**

## إضافة بيانات تعريف للموقع

مما لا شك فيه أن بيانات تعريف الموقع ترتبط بمحركات البحث ارتباطًا وثيقًا. فهي تُستخدم لأغراض متعددة، ولكنّ أكثرها شيوعًا يكمن في توفير نص من نوع خاص لا يظهر على الصفحة. وذلك، على الرغم من أنه يمكن أن تتم قراءته من قِبل برامج البحث التي تعمل على فهرسة وترتيب صفحات الويب بالنسبة للمواقع، مثل: Yahoo!وGoogleو AltaVista.

تقوم محركات البحث بقراءة نوعين من بيانات تعريف الموقع: علامات الترميز الرئيسية وعلامات الترميز التي تصف موقع الويب. والجدير بالذكر هنا أن علامات الترميز الرئيسية تمكّن مصممي الموقع من تضمين قائمة من الكلمات الرئيسية التي يأملون في أن تطابق ما يتم البحث عنه في أحد محركات البحث. ولسوء الحظ، لقد أُسيء استخدام هذا النوع الأول

من بيانات الموقع وبات يُستخدم لتضليل الزائرين. وبالتالي لم تعد معظم محركات البحث تعطي هذه المواقع أية أهمية عند ترتيب الصفحات تبعًا للموضوعات. وعلى الأقل، يوجد محرك بحث واحد وهو Inktomi لا يزال يستخدم هذا النوع من بيانات تعريف الموقع. ودون شك، لا ينبغي عليك إفساد ترتيب صفحة الويب باستخدامها، لكنها على أية حال لم تعد تقدم الفوائد التي كانت تقدمها من قبل.

أمَّا عن علامات الترميز التي تصف موقع الويب، فهي من الناحية الأخرى لا تزال تُستخدم بصورة كبيرة، بل وتستحق الوقت الذي يُهدر فيها. فلقد تم تصميم هذه العلامات من أجل السماح لك بتضمين وصف مكتوب لموقع الويب. وغالبًا ما تستخدمها محركات البحث كوصف موجز يظهر على صفحات نتائج البحث. فإن لم تقم بتضمين النص في إحدى علامات الترميز التي تصف موقع الويب، فإن معظم محركات البحث تستخدم الكلمات العديدة الأولى التي تظهر على الصفحة الأمامية لهذا الغرض. ولكن بناءً على التصميم الذي اتبعته، قد لا تكون الكلمات القليلة الأولى بالصفحة الرئيسية هي أفضل وصف للموقع الذي تعمل به؛ حيث تصلح فقط كاستعراض للموقع. وفي حقيقة الأمر، إذا ما تساءلت عن السبب وراء أن عمليات وصف بعض مواقع الويب تبدو عشوائية أو مفككة في محركات البحث، فدون شك أنك ستجد الإجابة هنا.

من أجل التأكد من أن الموقع الذي تعمل به يبدو بشكل جيد في نتائج البحث، فعليك إذًا اتباع الخطوات التالية لاستخدام علامات الترميز التي تصف موقع الويب:

**١. افتح الصفحة التي تريد أن تضيف فيها علامات الترميز التي تصف موقع الويب.**

يمكنك استخدام علامات الترميز التي تصف موقع الويب في أي من الصفحات على موقع الويب أو جميعها (تقوم بعض محركات البحث بإنشاء رابط للصفحات الداخلية على الموقع إذا كانت تطابق البحث بالفعل)، ولكنّ الشيء الأكثر أهمية يكمن في إضافة وصف إلى الصفحة الرئيسية الخاصة بالموقع.

**٢. انتقل إلى شريط HTML Insert عن طريق اختيار HTML من القائمة المنسدلة Insert Bar، كما هو مُوضح في الشكل (٢-١٠).**

إذا حددت أن يظهر شريط Insert على شكل علامات تبويب، فقم بالنقر على علامة التبويب HTML لفتحها.

**٣. انقر على السهم الصغير الذي يقع بجانب أيقونة Head واختر Description.**

عند القيام بهذه الخطوة، سيتم فتح مربع الحوار Description.



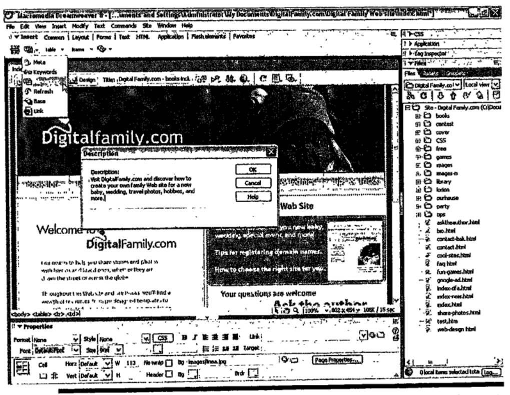

٤. أدخل النص الخاص بوصف الصفحة الذي تريده في حقل Description في مربع الحوار Description.

لا تقوم باستخدام كود HTML في المربع.

٥. انقر على OK.

سيتم إدراج النص الذي أدخلته في كود HTML.

إذا ما أردت إضافة كلمات رئيسية، كرر الخطوات الخمس الأولى. وقم باختيار خيار Keywords الذي يقع ضمن خيارات أيقونة Head.




الشكل (٢-١٠): تستخدم العديد من محركات البحث النص الذي يصف صفحة الويب.

## معاينة الصفحة في المتصفح

على الرغم من أن برنامج Dreamweaver يقوم بعرض صفحات الويب مثلما يقوم متصفح الويب بالمهمة نفسها، تجد أنه ليس جميع السمات التفاعلية التي يمكنك إضافتها إلى صفحة الويب يمكن تشغيلها في مساحة العمل ببرنامج Dreamweaver. على سبيل المثال، لا تعمل الروابط في برنامج Dreamweaver. فمن أجل اختبار الروابط والتأكد من أن الصفحة




تظهر للمستخدمين بالطريقة التي كنت تريدها، أنت في حاجةٍ إلى معاينة العمل الذي تقوم به في متصفح الويب.




إن أبسط طريقة لمعاينة العمل تكمن في حفظ الصفحة التي تعمل بها والنقر بعد ذلك على Preview/Debug في أيقونة Browser التي توجد أعلى مساحة العمل من الناحية اليمنى – تبدو هذه الأيقونة كالكرة الأرضية الصغيرة.

عندما تقوم بتثبيت برنامج Dreamweaver، فيقوم من تلقاء نفسه بالبحث عن متصفح على الكمبيوتر ويقوم بإعداده؛ بحيث يبدأ في التشغيل بمجرد النقر على هذا الزر. وإذا ما كنت تريد اختبار العمل الذي تقوم به في أكثر من متصفح واحد، فيمكنك إضافة خيارات أكثر إلى القائمة عن طريق اختيار Edit ⇐ Preferences ، ثم اختيار Preview in Browser من قائمة Category. (في نظام التشغيل Mac، قم باختيار Dreamweaver ⇐ Preferences) . بالإضافة إلى ذلك، استخدم علامة الموجب التي توجد أعلى الشاشة من أجل إضافة أي برامج تصفح أخرى توجد على القرص الصلب إلى قائمة Browser.

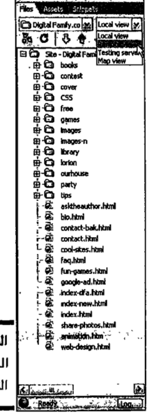
## نشر موقع الويب على شبكة الإنترنت

في الجزء الوارد تحت عنوان "إعداد موقع جديد أو موقع مُنشأ من قبل"، قمنا باستعراض كيفية الإعداد لإنشاء موقع وإدخال العنوان واسم تسجيل الدخول وكلمة المرور الخاصة بوحدة الخدمة. أمّا في هذا الجزء، فسوف نوضح لك كيفية نشر هذه الصفحات على وحدة الخدمة واسترجاعها باستخدام بإعدادات بروتوكول FTP المُضمنة ببرنامج Dreamweaver.

من أجل نقل الملفات بين القرص الصلب ووحدة الخدمة البعيدة، عليك اتباع الخطوات التالية:

١. **عليك التأكد من أنك قد قمت بتعريف الموقع بالطريقة التي ذُكرت تحت عنوان "إعداد موقع جديد أو موقع مُنشأ من قبل" في بداية هذا الفصل. وتأكد أيضًا من أن الموقع الذي قمت بإعداده مفتوح ومعروض في لوحة Files. الجدير بالذكر هنا أنه يمكنك فتح موقع مُنشأ من قبل عن طريق اختيار Windows ⇐ Files وتحديد الموقع بعد ذلك.**

إذا ما قمت بفعل ذلك بطريقة صحيحة، فستصبح الملفات والمجلدات في الموقع مرئية في علامة التبويب Files الخاصة بلوحة Files التي تقع على يمين مساحة العمل – انظر الشكل (٢-١١).




**الشكل (٢-١١):** تعرض علامة التبويب Files الخاصة بلوحة Files مجموعة من الأزرار التي تتحكم في وظائف بروتوكول FTP.

**٢. انقر على زر Connects to Remote Host أعلى لوحة Files من الناحية اليسرى – يأخذ هذا الزر شكل فيشة كهربية صغيرة زرقاء اللون.**

إن لم تكن متصلاً بالإنترنت بعد، فإن زر Connects to Remote Host سيعمل على بدء الاتصال. وإذا ما كانت لديك مشكلة في الاتصال بهذه الطريقة، قم بالاتصال بالإنترنت بالطريقة المعتادة من أجل تفقد البريد الإليكتروني أو استعراض الويب. بعد ذلك، يمكنك الرجوع إلى برنامج Dreamweaver لتنقر على زر Connects to Remote Host بعد أن تكون قد اتصلت بالإنترنت. وعندما يحدث الاتصال، ستجد أن برنامج Dreamweaver ليس لديه أدنى مشكلة في إنشاء الاتصال بين بروتوكول FTP ووحدة الخدمة المضيفة بطريقة تلقائية.




إذا كانت لا تزال لديك مشكلة بشأن إنشاء الاتصال مع وحدة خدمة الويب، فعليك الرجوع إلى الجزء الوارد تحت عنوان "استخدام بروتوكول FTP في الوصول إلى وحدات خدمة الويب البعيدة" في بداية هذا الفصل والتأكد من أنك




قد قمت بتحديد الإعدادات الخاصة بوحدة الخدمة بطريقة صحيحة. وفي حالة استمرار المشكلة، عليك الاتصال بمزود الخدمة الذي تتعامل معه أو بمدير الموقع من أجل التأكد من أنك قد قمت بالإعدادات الصحيحة كافة المتعلقة بالاتصال بوحدة الخدمة. ولكن، اعلم أن القيام بتلك الإعدادات بشكل صحيح من المرة الأولى قد يكون صعبًا، كما أن كل مزود خدمة يختلف عن الآخر. أمَّا عن الجانب الجيد في هذا الموضوع، فيكمن في حقيقة أنك بمجرد نجاحك في هذه الخطوة، سيقوم برنامج Dreamweaver بحفظ جميع الإعدادات ليحدث الاتصال بشكل تلقائي في المرة القادمة.

بعد أن تقوم بإنشاء الاتصال، ستظهر الأدلة الخاصة بوحدة الخدمة على لوحة Files. يمكنك الانتقال بين طرق العرض في هذه اللوحة عن طريق الاختيار من القائمة المنسدلة التي تقع في الجزء العلوي الأيمن – انظر الشكل (٢–١١). وفي هذه القائمة، يوجد خياران أساسيان؛ Local View الذي يظهر الملفات على القرص الصلب وRemote View الذي يظهر الملفات على وحدة الخدمة.

**٣. من أجل تحميل الملف على وحدة خدمة الويب ونقله من القرص الصلب، قم بتحديد الملف من لوحة Local View التي تعرض الملفات على القرص الصلب وانقر على أيقونة Put Files (التي تأخذ شكل السهم المتجه لأعلى) في لوحة Files.**

سيتم نسخ الملفات بشكل تلقائي إلى وحدة الخدمة عند نقلها. يمكنك تحديد ملفات أو مجلدات متعددة ليتم نقلها في وقت واحد.




بعد أن تقوم بنقل الملفات وعرضها على وحدة الخدمة، عليك اختبار العمل الذي تقوم به عن طريق استخدام متصفح الويب من أجل استعراضها على الإنترنت. ففي بعض الأحيان، تبدو الأشياء التي تظهر جيدة على الكمبيوتر – مثل: الروابط – عكس ذلك على وحدة الخدمة.

**٤. من أجل تنزيل الملفات أو المجلدات ونقلها من وحدة خدمة الويب إلى القرص الصلب، عليك اختيار الملفات والمجلدات من لوحة Remote View التي تقوم بعرض الملفات على وحدة الخدمة. بعد ذلك، قم بالنقر على زر Get Files (الذي يأخذ شكل السهم المتجه لأسفل) في لوحة Files.**

بهذه الخطوة، يتم نسخ الملفات بشكل تلقائي إلى القرص الصلب في أثناء نقلها. وعليك أن تأخذ حذرك لأن الملفات التي تنقلها تستبدل الملفات الموجودة بالفعل عندما تقوم بنسخ

الملفات من وإلى وحدة الخدمة. من ناحية أخرى، تجد أن برنامج Dreamweaver يقوم بإخبارك بعملية الاستبدال هذه إذا ما لاحظ أنك تقوم باستبدال ملف جديد بملف قديم. فعندما يكتمل النقل، يمكنك فتح الملفات على القرص الصلب.




يمكنك رؤية طريقتي العرض في الوقت نفسه عن طريق النقر على زر Expand/Collapse في أقصى الجانب الأيمن أعلى لوحة Files. ومن أجل طي مربع الحوار Site، قم بالنقر على زر Expand/Collapse نفسه مرةً أخرى.




إن الأسهم التي تحمل شكل علامة تحديد والقفل الصغير الموجود أعلى لوحة Files يختصان بسمة Check In/Check Out التي تمكّنك من متابعة الأشخاص الذين يعملون في أحد المواقع ومنع أكثر من شخص واحد من إجراء تغييرات على الصفحة نفسها. انظر الفصل الرابع لمزيد من الشرح والتوضيح فيما يخص هذه السمة.




إن لم تكن راضيًا عن إعدادات بروتوكول FTP ببرنامج Dreamweaver، فيمكنك استخدام برنامج FTP المستقل، مثل Fetch في نظام التشغيل Macintosh أو WS_FTP في نظام التشغيل Windows. والجدير بالذكر هنا أنه بإمكانك تنزيل نسخ تجريبية لهذين البرنامجين من أي من الموقعين التاليين: www.shareware.com أو www.download.com.

## تحديث ملفات الموقع

تُعتبر إمكانية تحديث الملفات الموجودة على كل من القرص الصلب ووحدة الخدمة بشكل تلقائي من أكثر السمات أهميةً في برنامج Dreamweaver وذلك فيما يتعلق ببروتوكول FTP. وتُعتبر هذه الإمكانية جيدة لأنها تساعدك في معرفة الصفحات التي قمت بتحريرها والتأكد من أنه قد تم تحديثها على وحدة الخدمة. قد لا يعني هذا الأمر الكثير بالنسبة لك في المرة الأولى التي تقوم فيها بعرض الموقع على وحدة الخدمة. كما أنه لن يمثل أهميةً كبرى في حالة إذا ما كانت لديك بعض الصفحات القليلة على الموقع. ولكن، إذا ما كان الموقع كبيراً وكنت تقوم بعمل عمليات تحديث باستمرار، ستُعد هذه السمة من الطرق الرائعة للتأكد من أن جميع التغييرات التي تجريها تصل إلى وحدة الخدمة. يعمل برنامج Dreamweaver بالإضافة إلى ذلك على إخبارك بالملفات التي تم تحديثها بعد القيام بذلك.

عليك اتباع الخطوات التالية من أجل العمل على تحديث الملفات على موقع الويب:

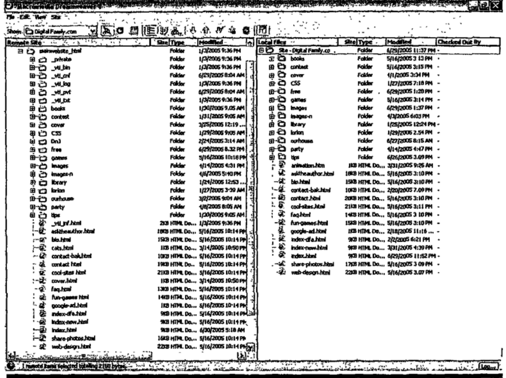
**١. اختر اسم الموقع الذي ترغب في العمل به من القائمة المنسدلة الخاصة بلوحة Files.**

إذا كنت لم تقم بعد بتعريف الموقع، فأنت في حاجة إلى اتباع التعليمات السابق ذكرها في الجزء الوارد تحت عنوان "تعريف الموقع" خطوةً بخطوة.

**٢. انقر على زر Connects to Remote Host من أجل تسجيل الدخول إلى الموقع.**

**٣. انقر على زر Expand/Collapse أعلى لوحة Files في أقصى ناحية اليمين.**

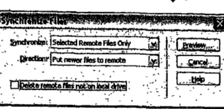
عندما تقوم بهذه الخطوة، سيبدأ مربع الحوار Site في عرض الملفات الموجودة على كل من القرص الصلب ووحدة الخدمة – كما هو موضح في الشكل (٢-١٢). (لإغلاق مربع الحوار، قم بالنقر على زر Expand/Collapse نفسه للمرة الثانية.)

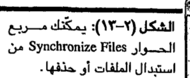


**الشكل (٢-١٢):** يسمح لك مربع الحوار Site باستعراض الملفات على كل من القرص الصلب ووحدة الخدمة في الوقت نفسه.

**٤. من شريط القوائم، اختر Site <= Synchronize Sitewide .**

عند القيام بهذه الخطوة، سيظهر مربع الحوار Synchronize Files – كما هو موضح في الشكل (٢-١٣).





الشكل (٢-١٣): يمكّنك مربع الحوار Synchronize Files من استبدال الملفات أو حذفها.

**٥. اختر من القائمة المنسدلة Synchronize إما أن تقوم بتزامن الموقع بالكامل من خيار Entire Site أو بعض الملفات التي قمت بتحديدها فقط من خيار Selected Files Only.**

**٦. من القائمة المنسدلة Direction، حدد الخيار الذي ترغب في استخدامه لنسخ الملفات:**

- **Put Newer Files to Remote**: يعمل هذا الخيار على نسخ أكثر الملفات حداثةً من مكانها على القرص الصلب إلى وحدة الخدمة. انقر على مربع Delete Remote Files Not On Local Drive إذا أردت حذف هذه الملفات من موقع الويب.
- **Get Newer Files from Remote**: يعمل هذا الخيار على نسخ أكثر الملفات حداثةً من وحدة الخدمة إلى القرص الصلب. انقر على مربع Delete Local Files Not On Remote Server إذا ما أردت حذف هذه الملفات من النسخة المحلية على القرص الصلب.
- **Get and Put Newer Files**: يعمل هذا الخيار على تحديث كل من القرص الصلب ووحدة الخدمة بالإصدارات الأكثر حداثة من جميع الملفات.

**٧. تأكد من أن خيار Delete Remote Files Not On Local Drive لم يتم وضع علامة تحديد به.**

عليك أن تأخذ حذرك بشأن هذا الأمر لأنه كقاعدةٍ عامة، ننصح بأن تتركه دون وضع علامة تحديد به لأنه ربما تكون لديك ملفات ومجلدات على وحدة الخدمة، مثل: ملفات السجلات، لا توجد على القرص الصلب. وبالطبع، فإنك لا ترغب في حذفها سهواً.

**٨. انقر على زر Preview.**

يقوم مربع الحوار Site FTP بعرض الملفات التي تكون على وشك التغيير.

لقد أصبح لديك الآن خيار التأكيد على الملفات التي ترغب في حذفها وجلبها ووضعها في أي مكان. فإن لم تكن ترغب في أن يقوم برنامج Dreamweaver بتغيير أحد الملفات، فعليك إلغاء تحديد هذا الأمر من مربع الحوار Site FTP الآن أو ستظل دوماً تعاني من المشكلات المترتبة على هذا الأمر.

**٩. انقر على زر OK.**

مما لا شك فيه أنه عند القيام بهذه الخطوة، ستكون كل التغييرات التي وافقت على إجرائها قد تم إجراؤها بالفعل بشكل تلقائي ليقوم بالتالي برنامج Dreamweaver بتحديث مربع الحوار Site FTP.

**١٠- عندما تنتهي عملية التحديث، يمكنك اختيار حفظ المعلومات في ملف عندك على الجهاز أو عدم حفظها.**

بالتالي، ننصحك أن تختار حفظ المعلومات لتكون متاحة في حالة إذا ما أردت مراجعة التغييرات التي أجريتها بعد انتهاء عملية التزامن.




عليك أن تتوخى الحذر بشأن خيار Delete Remote Files Not On Local Drive – خاصةً عندما تكون الصفحات التي تستخدمها غاية في الأهمية، مثل: الملفات التي غالبًا ما تتم إضافتها إلى وحدة الخدمة من قبل مزود الخدمة الخاص بالوحدة من أجل متابعة العمل في الموقع الذي تعمل به.

## خيارات *Cloaking*

في برنامج Dreamweaver، يمكّن خيار Cloaking من استبعاد الملفات أو المجلدات من جميع العمليات التي تتم في الموقع. ويعني ذلك أنه لن يتم عرضها على الموقع الذي تعمل به عندما تقوم بتحديث الملفات أو نقلها دفعةً واحدةً من وإلى الموقع. يمكن استخدام هذه السمة إذا كان الموقع محتويًا على بعض الأجزاء التي تريد حفظها، في حين أنك لا ترغب في أن تكون مرئية للزائرين. على سبيل المثال، إذا كان لديك مجلد خاص بك ولا تريد أن يطلع عليه أحد لفترة معينة، فيمكنك استخدام سمة Cloaking لحفظه على الجهاز وأنت على يقين من أنه لا يستطيع أي أحد نشر الملفات ببرنامج Dreamweaver صدفةً حتى تقوم بإلغاء السمة ونشرها في الوقت المحدد.

من أجل استخدام سمة Cloaking، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. في صفحة Cloaking الخاصة بمربع الحوار Site Definition، اختر مربع Enable Cloaking – كما هو موضح في الشكل (٢-١٤).**

**٢. إذا ما أردت أن تطبق هذا الخيار على ملفات من نوع خاص، عليك اختيار مربع Cloak Files Ending With وأدخل امتدادات الملفات في الحقل النصي.**

على سبيل المثال، إذا كنت ترغب في تنشيط هذه السمة وتطبيقها على جميع ملفات Photoshop الأصلية حتى لا يتم عرضها على وحدة الخدمة وتأخذ مساحة عليها، قم بإدخال الامتداد (psd.) أمَّا في حالة رغبتك في تطبيقها على أكثر من نوع ملف واحد، فعليك إذاً الفصل بين امتداد كل ملف بمسافة كما في الشكل. ولا تستخدم الفاصلة أو أي عنصر فصل آخر.

**٣. انقر على OK لإغلاق مربع الحوار Site Definition وانقر بعدها على زر Done في مربع الحوار Define Sites لإغلاقه.**

عند القيام بهذه الخطوة، يتم استبعاد الملفات التي تمت مطابقتها بالملاحق المُحددة كليةً من جميع عمليات الموقع. وإذا كنت ترغب في أن يحدث الأمر نفسه مع مجلدات معينة يدويًا، فعليك الاستمرار في اتباع الخطوة الرابعة.

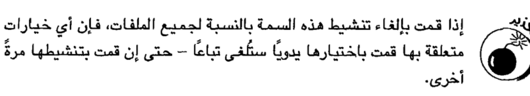
**الشكل (٢-١٤)**: تمكّنك سمة Cloaking من تحديد الملفات أو المجلدات التي لا ترغب في نقلها إلى وحدة الخدمة.

**٤. في علامة التبويب Files الموجودة بلوحة Files، اختر المجلدات التي ترغب في استبعادها من الموقع.**

الجدير بالذكر هنا أنه لا يمكنك تطبيق هذه السمة على الملفات المفردة لأسباب لا يعرفها سوى متخصصو برمجة Dreamweaver.

**٥. انقر بزر الماوس الأيمن في نظام التشغيل Windows أو انقر مع الضغط على زر Control في نظام التشغيل Mac واختر Cloaking ⇐ Cloak من قائمة الاختصارات.**

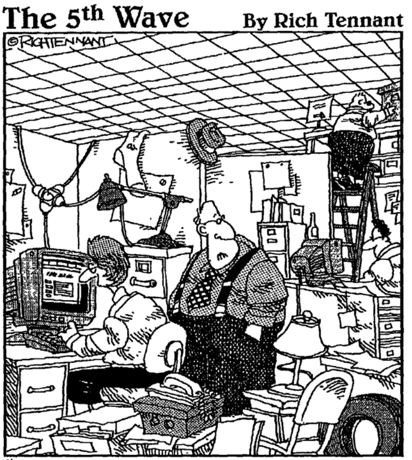
من أجل إلغاء تنشيط هذه السمة وعدم تطبيقها على الملفات أو المجلدات، عليك تكرار الخطوتين الرابعة والخامسة. تم تحديد Uncloak من قائمة الاختصارات. تستطيع أيضًا بالإضافة إلى ذلك استخدام هاتين الخطوتين من أجل إلغاء تنشيط هذه السمة بالنسبة لجميع الملفات الموجودة على القرص الصلب وإلغاء تنشيطها في الموقع وتغيير الإعدادات الخاصة بها ككل.



إذا قمت بإلغاء تنشيط هذه السمة بالنسبة لجميع الملفات، فإن أي خيارات متعلقة بها قمت باختيارها يدويًا ستُلغى تباعًا – حتى إن قمت بتنشيطها مرةً أخرى.

# الجـــــزء الثاني

# تنظيم الموقع وقواعد التصميم




"Just how accurately should my Web site reflect my place of business?"

## يشتمل هذا الجزء على...

مهما كانت محتويات موقع الويب، فإن أول شيء ينظر إليه زواره هو تصميم الموقع والصور التي يحتوي عليها. يبدأ هذا الجزء في حقيقة الأمر بمحاولةٍ لشرح كيفية تصميم موقع جيد التخطيط؛ وهي خطوة مهمة في طريق إنشاء موقع جيد التصميم. بعد ذلك، ستكتشف كيفية إضافة الرسومات وإنشاء الصور متعددة الروابط وتحسين شكل الصفحات بالصور. بالإضافة إلى ذلك، ستستطيع أيضًا اكتشاف كيفية الحفاظ على الوقت من الإهدار والتأكد من الالتزام بالقوالب وعناصر Library المضمنة في برنامج Dreamweaver.

# الفصل الثالث

# تنظيم موقع الويب

**يشتمل هذا الفصل على:**

- التخطيط لإنشاء موقع جديد
- تحديد هيكل الموقع
- تغيير الروابط وإصلاحها
- اختبار الموقع باستخدام سمة Site Report ببرنامج Dreamweaver
- استعراض الموقع في برامج مختلفة لتصفح الويب

من أكثر الأخطاء التي يقع فيها مصممو الويب الجدد شيوعًا الخوض في عملية إنشاء الموقع دون التفكير في جميع أهدافهم وأولوياتهم وإمكاناتهم المادية وكذلك خيارات التصميم المتاحة لهم. فقد اعتاد أمثال هؤلاء الشروع في إنشاء الصفحات، ثم وضعها في دليل واحد كبير الحجم وإنشاء الروابط بين بعضها البعض. وعندما يقوم المصممون بعد ذلك باختبار نتائج كل ذلك في النهاية على الزائرين، فإنهم يُفاجأون برأي المستخدمين في الموقع بأنه يصعُب استعراض محتوياته ولا يمكن العثور على ما يريدون منه.

من الأحرى بك أن تبدأ هذه العملية بالتخطيط؛ حيث يمكن من خلال التخطيط أن تزداد فرص إنشائك موقع ويب فعّال ومؤثر. وفي الوقت نفسه، يسهُل تحديثه. ففي هذا الفصل، ستستطيع اكتشاف العديد من الموضوعات الشائعة المتعلقة بالتخطيط لتصميم الويب. إلى جانب ذلك، ستتمكن من التوصل إلى كيف تم تصميم برنامج Dreamweaver للمساعدة في إدارة فريق مطوري الويب باستخدام السمات المتمثلة في Design Notes والبريد الإليكتروني المُدمج. ستستطيع أيضًا اكتشاف سمات إدارة الملفات الخاصة ببرنامج Dreamweaver التي تسهِّل عملية نقل الملفات والمجلدات داخل موقع الويب نفسه دون إلغاء عمل الروابط. فإذا كنت تحاول إصلاح الروابط غير العاملة، فإن برنامج Dreamweaver يعمل على جعل هذه المهمة أكثر سهولة عليك. وإذا كنت ترغب بالفعل في التعرف على التفاصيل كافة المتعلقة بهذا الأمر، فسوف تستفيد دون شك من السمات العديدة الخاصة بالتقارير – السمات التي تعمل على تحليل العديد من الجوانب في موقع الويب وتقييمها بشكل تلقائي.

## وضع مخطط تصوري للموقع

قبل أن تخطو لأبعد من ذلك في إنشاء صفحات الويب، عليك أن تأخذ بعض الوقت في التخطيط للموقع والتفكير في هيكله وتنظيمه. ابدأ بالتفكير في الأسئلة التالية:

- ✓ ماذا تريد أن تحقق من وراء إنشائك موقع الويب؟ (ما أهدافك وأمانيك؟)
- ✓ لمن ستُعرض صفحات الويب؟
- ✓ من سيعمل في الموقع؟ وكم عدد مطوري الويب الذين ترغب في إدارتهم؟
- ✓ كيف ستتمكن من إنشاء النصوص والصور التي تحتاجها للموقع أو جلبها؟
- ✓ كيف ستستطيع تنظيم الملفات في الموقع؟
- ✓ هل ستضمِّن في الموقع ملفات الوسائط المتعددة، مثل: Flash وRealAudio؟
- ✓ هل ترغب في العمل باستخدام سمات تفاعلية، مثل: نماذج التقييم أو غرف الدردشة؟
- ✓ ما البرامج الأخرى التي ستحتاجها للسمات المتخصصة (على سبيل المثال: برنامج Macromedia Flash للرسوم المتحركة)؟
- ✓ ما نوع نظام الاستعراض الذي ستلجأ إليه في الموقع؛ أي الكيفية التي تستطيع بها جعل استعراض موقع الويب سهلاً للزوار؟
- ✓ كيف ستتمكن من المساهمة في تطور الموقع؟

بمجرد وضع خطة أساسية للموقع على الأقل، ستصبح في وضع أفضل للاستفادة من سمات إدارة الموقع التي سنتطرق إليها لاحقًا في هذا الفصل. الجدير بالذكر هنا أن استغراق الوقت في التفكير بوضوح في الأهداف التي تتطلع إليها فيما يخص الموقع يُعتبر ذا فائدة قصوى ويمكن أن يحول دون حدوث الكثير من المشكلات فيما بعد. فعليك أن تضع لنفسك خطة تضمن تطور الويب بفعالية وتتأكد من أنك تقضي وقتك الثمين ونقودك وطاقاتك في الجوانب التي تتعلق بالعناصر والسمات التي ترى أنها ستفي باحتياجات الزائرين بأفضل طريقة ممكنة وتساعدك في بلوغ أهدافك.

## الإعداد لعملية إنشاء الموقع

من أول الأشياء التي نشرع في القيام بها عند العمل في موقع جديد مع إحدى المجموعات أو الشركات هو عقد جلسة استشارية لتبادل الأفكار مع مجموعة صغيرة من




الأفراد الذين يدركون الأهداف وراء إنشاء موقع ويب. والجدير بالذكر هنا أن الغرض من هذه الجلسة يكمن في استخلاص السمات المُقترحة للموقع. تتميز الجلسة الاستشارية الجيدة بأنها موضوعية وللجميع الحق في إبداء الرأي في فيها. فهي فرصةٌ لكل فرد مشترك فيها لطرح جميع الاقتراحات التي يفكر فيها سواءً أكانت واقعية أم لا.




ينبغي ألا ترفض أية أفكار يتم اقتراحها في الجلسات الاستشارية. فغالبًا ما تؤدي إحدى الأفكار غير الواقعية إلى فكرة عظيمة الشأن ربما لم يفكر فيها أحدٌ من قبل. وإذا ما تسرعت بإبداء حكم بالسلب على بعض الأفكار الإبداعية، قد يشعر صاحبها برغبة أقل في طرح أفكار أخرى في المستقبل.

بعد انتهاء الجلسة الاستشارية التي تم فيها تبادل الأفكار، ستصبح لديك قائمة طويلة مليئة بالسمات الممكنة التي يمكن من خلالها إنشاء الموقع. ويكمن تحديك في حقيقة الأمر في تعديل هذه القائمة للأفضل لتصبح الأفكار بالتالي أفضل وأكثر واقعية. بعد ذلك، سيكون بإمكانك التخطيط لطريقة الإنشاء من أجل التأكد من أن هذه الأفكار جميعها تعمل بفعالية مع بعضها البعض في الوقت المناسب.

## إنشاء موقع جديد

باختصار، تتضمن عملية إنشاء موقع ويب إنشاء صفحات مفردة وربطها بصفحات أخرى. فمما لا شك فيه أنه من الضروري أن تكون من بين هذه الصفحات صفحة رئيسية مرتبطة بالصفحات التي تمثل أجزاءً مختلفة من الموقع. يمكن ربط هذه الصفحات في حقيقة الأمر بأجزاء فرعية – مما يؤدي بالتالي إلى الحصول على أجزاء فرعية إضافية. إن جزءًا كبيرًا من التخطيط لموقع الويب يعمل على تحديد كيفية تقسيم الموقع إلى أجزاء وتقرير كيفية ربط الصفحات ببعضها البعض. ومن ثمَّ، يعمل برنامج Dreamweaver على إنشاء الصفحات والروابط بسهولة، على الرغم من أن الطريقة التي يتم بها تنظيم الصفحات ترجع لك وحدك.




إذا ما كنت حديث العهد بهذا الأمر، فقد تفكر في أنك لست في حاجةٍ إلى القلق بشأن طريقة إنشاء وتطوير موقع الويب. ولكننا نطلب منك أن تفكر مرةً أخرى؛ فجميع مواقع الويب الجيدة تتطور. وكلما كبُر حجمها، ازدادت صعوبة إدارتها وحريٌ بالذكر هنا أن تخطيط مسار تطور موقع الويب قبل أن تبدأ من الأساس يمكن أن يحدث اختلافًا مهولاً في المراحل التالية. أمَّا عن عدم التفكير في هذ الأمر، فهو واحد من أكثر الأخطاء المنتشرة بين المصممين الجدد شيوعًا.

وهذا الأمر قد يصبح أكثر خطورة عندما يعمل أكثر من شخص واحد في الموقع نفسه. وبدون تنظيم الموقع بطريقة تتسم بالوضوح ووضع بعض القواعد العامة الأخرى الخاصة بالمهام، مثل: إطلاق الأسماء على الملفات، ستعم الفوضى على عملية الإدارة.

## التحكم في هيكل الموقع

تشتمل عملية التحكم في هيكل موقع الويب على جانبين: الجانب الذي يراه المستخدمون والذي يعتمد على كيفية إنشاء الروابط والجانب الخلفي الذي يعتمد على كيفية تنظيم الملفات والمجلدات – ما يراه المصممون.

### استعراض الزائرين للموقع

يدور الجانب المتعلق بما يراه المستخدمون حول عملية الاستعراض. فعندما يصل أحد المستخدمين إلى الصفحة الرئيسية، إلى أين ستقوم بتوجيهه من هذه الصفحة؟ وما الطريقة التي ستمكّنه من الانتقال من صفحة لأخرى في الموقع؟ فالجدير بالذكر هنا أنه يتم تصميم موقع الويب الجيد ليتمكن المستخدمون من استعراض الصفحات بسهولة وتلقائية والوصول إلى المعلومات بطريقة مباشرة على أفضل نحو ممكن. وفي أثناء التخطيط، عليك التأكد من أن المستخدمين يستطيعون:

- ✓ الوصول إلى المعلومات الأساسية بسهولة من أكثر من مكان واحد في الموقع
- ✓ الانتقال من وإلى الصفحات والأجزاء المختلفة
- ✓ العودة إلى الصفحات الرئيسية والأجزاء الفرعية بخطوة واحدة

تُعتبر عملية إنشاء الروابط في برنامج Dreamweaver سهلة؛ حيث إن التحدي يكمن في التأكد من أنه من السهل على الزوار اتباعها.

### إدارة المصممين للموقع

تتم عملية إدارة هيكل موقع الويب في الخلفية – حيثما لا يستطيع المستخدمون رؤية المعلومات، في حين أنك في حاجةٍ إلى نوع ما من التنظيم للتمييز بين محتوياته. فقبل أن تخطو لأبعد من ذلك في عملية إنشاء الموقع باستخدام برنامج Dreamweaver، ينبغي عليك قضاء بعض الوقت في التفكير في موضوعات الإدارة المُتضمنة في عمليات تتبع مسار الملفات كافة التي قمت بإنشائها للموقع. ونقصد بالملفات هنا الصور والصفحات المكتوبة بلغة HTML والصور المتحركة وملفات الصوت وأي شيء آخر تضعه في موقع الويب. فمن

الأفضل أن تقوم بتنظيم الصفحات التي قمت بإنشائها بالموقع عن طريق حفظها في مجلدات أو أدلة منفصلة.

يقوم العديد من مطوري الويب بحفظ 20 أو 30 صفحة في موقع ويب يتطور باستمرار ولكنهم يدركون بعد ذلك أن أمر حفظ جميع الملفات في مجلد واحد شيء مربك للغاية. وقد تزداد الأمور سوءاً عند نقل هذه الملفات إلى مجلدات جديدة. في هذه الحالة، ستضطر إلى تغيير الروابط كافة. وبالطبع فإن عدم إدراك هذا الأمر يؤدي عند بعض الأفراد إلى بدء تنظيم الملفات خارج برنامج Dreamweaver ليدركوا بعد ذلك أنهم قد قاموا بإلغاء عمل الروابط. ولحسن الحظ، يتضمن برنامج Dreamweaver أدوات لإدارة الموقع تعمل بشكل تلقائي على إصلاح الروابط عندما تقوم بنقل الصفحات أو إنشاء مجلدات جديدة من داخل لوحة Files. ولا زلنا نقول في هذا الصدد إن وضع خطة جيدة للموقع أفضل دون شك من الحاجة الملحة إلى تعديل الهيكل ككل فيما بعد.

قبل أن تقوم بإنشاء الصفحات القليلة الأولى، عليك التفكير في الأجزاء التي من المحتمل أن تضيف إليها المحتويات فيما بعد. على سبيل المثال، قد تبدأ بصفحة تضم أسماء العاملين معك في قائمة، ولكنك بعد أن تكون مقتنعاً بها وراضياً عنها، قد يرغب أعضاء فريق العمل في إنشاء صفحات خاصة بهم. وفي هذه الحالة، قد تكون في حاجةٍ إلى مجلد منفصل مُخصص لصفحات فريق العمل. بالمثل، إذا ما قمت بتوفير معلومات لفريق العمل في قسم المبيعات أو إنشاء كتالوج على الإنترنت، قد تحتاج إلى وجود مجلد منفصل لكل منتج على حدة.

عند إضافتك أجزاء جديدة – مثل: صفحات فريق العمل أو المنتجات التي قمنا بتوضيحها هنا، تُعتبر بذلك قد تدربت جيداً على إنشاء مجلدات فرعية جديدة لحفظ الملفات المتعلقة بها. إن إنشاء مجلدات فرعية يعمل أيضاً على إدارة الموقع الذي قام بإنشائه العديد من الأفراد بصورةٍ أكثر سهولة. إذا ما كان لكل جزء فرعي مجلدٌ منفصل على حدة، فإن كل فرد من المطورين سيستطيع إدارة الملفات بطريقة أفضل.

## إطلاق الأسماء على ملفات الموقع

عند إنشاء الملفات والمجلدات، لا بد من أن تضع لها أسماء. فكلما كنت منظماً في إطلاقك هذه الأسماء، كان من الأكثر سهولة عليك وعلى أي فرد آخر يعمل في الموقع متابعة ما بداخل الملفات والمجلدات.





على سبيل المثال، فلنفترض أن موقع الويب عبارة عن رسالة إخبارية تتضمن مقالات حول ما يحدث في المدينة. لذا، قد يكون من المنطقي بالنسبة لك في هذا الأسبوع أن تأخذ الملفات أسماءً بسيطة، مثل: fire.html وtruck.html. وذلك، لأنك مطلعًا على أهم الأحداث في هذه الفترة. ولكن بعد ستة أشهر من تلك الفترة، إذا ما قمت بالبحث عن مقالة حول حادث تصادم السيارة السادس الذي وقع في شارع معين، قد لا تتذكر أنك قد أسميته truck.html. ولكن، يمكن أن يساعدك في التعرف على الملفات أن تقوم بإضافة التواريخ في نهاية أسمائها. تذكر أنك لا تستطيع استخدام المسافات، في حين أنه من الجائز استخدام الشرطة التحتية. فقد يكون الاسمان التاليان مناسبين لأحد الملفات: fire2006_08_12.html أو truck2006_08_19.html. للمرة الثانية، نقول لك إن استخدام التواريخ يساعدك كثيرًا في تذكر أنك قد قمت بإضافة هذه المقالات في شهر أغسطس من عام 2006.

هناك خيار آخر يساعدك أيضًا في تذكر أسماء الملفات يكمن في إنشاء مجلد لكل ملف جديد يُوضع فيه مع تسميته بتاريخ. على سبيل المثال، يمكن أن يحتوي المجلد المُسمى stories 2006_08 على جميع الأحداث التي وقعت في شهر أغسطس من عام 2006. بعد ذلك، يمكنك وضع الملف المُسمى truck.html أو أي ملف آخر يصف حادثًا معينًا في هذه السنة في مجلد stories 2006_08. بالتالي، يمكنك إيجاد هذه الملفات عن طريق البحث عنها بالتاريخ، إلى جانب الاسم.

عند تحديد نظام معين لإطلاق الأسماء على الملفات والمجلدات، ينبغي عليك التحدث مع أفراد آخرين يعملون في الموقع لتتأكد من أنك قد اتبعت نظامًا يرضي الجميع وأنه من السهل توضيحه إذا ما اشترك في فريق العمل شخصٌ جديد. لا تقلق بشأن إعطاء الملفات أسماءً طويلة بعض الشيء أو وصفية في حد ذاتها. فمهما كان الأمر، لا ينبغي أن تطلق الأسماء على الملفات بطريقة عشوائية وأن تضعها جميعًا في دليل واحد. عليك بالإضافة إلى ذلك أن تقوم بتوثيق هذا النظام المُتبع. فيمكن أن تقوم بطبع القائمة التي تضم جميع أسماء الملفات في الموقع ليكون ذلك بمثابة مرجع للبحث فيه عن ملف بعينه.



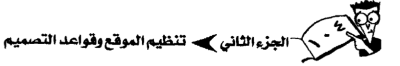
عليك التأكد من أن جميع الملفات يمكن عرضها على وحدة خدمة الويب. فبرنامج Dreamweaver يسمح لك في حقيقة الأمر بإطلاق أي أسماء على الملفات طالما أنها متناسبة مع نظام التشغيل الذي تعتمد عليه – حتى إن كان اسمًا كهذا: don't forget this is the photo the boss likes.html. ولكنّ وحدة خدمة الويب ربما تستخدم نظام تشغيل مختلف قد يكون أكثر تحديدًا. فالعديد من وحدات الخدمة على الويب يتم تشغيلها باستخدام نظم تشغيل UNIX التي

قد لا يكون فيها من الجائز استخدام الأحرف الكبيرة. لذا، ينبغي أن تلتزم الكتابة بالأحرف الصغيرة سواءً أكان ذلك بالنسبة لأسماء الملفات أو لامتداداتها. بالإضافة إلى ذلك، يجب أن يكون عنوان الويب (URL) متسمًا عند كتابته بالسهولة والبساطة. ويحدث ذلك عن طريق تجنب استخدام المسافات أو الفاصلة العليا أو أي أحرف خاصة أخرى ما عدا الشرطة التحتية (_) أو الشرطة العادية (-). أمًا في حالة استخدامك أسماء ملفات لا تستطيع وحدة خدمة الويب قراءتها، فإن الموقع لن يستطيع مباشرة العمل إلا عندما تقوم بتغيير أسماء هذه الملفات.

## مواقع تحت الإنشاء

تظل جميع مواقع الويب الجيدة تحت الإنشاء باستمرار؛ فتلك هي طبيعة الويب. قم بإنشاء الموقع على النحو الذي يسمح لك بإضافة الصفحات بعد أن يتم إعدادها بدلاً من إضافة عناصر بديلة. فبدلاً من إنشاء عناصر بديلة تحمل عبارة Under Construction، قم بإنشاء هياكل أدلة تسهّل من عملية إضافة الصفحات الجديدة فيما بعد. ومع ذلك، يمكن كتابة ملحوظة على الصفحات التي تشتمل بالفعل على بعض المحتويات تحث بها المستخدم على زيارة هذه الصفحة مرةً أخرى لأنك سوف تقوم بإضافة أشياء شيقة إليها، ذلك الأمر الذي يُعد من الأفكار الرائعة. ولكن، لا تدع المستخدمين أبدًا ينقرون على الرابط لزيارة بعض الصفحات ليجدوا أن ما هي إلا صفحات خالية.

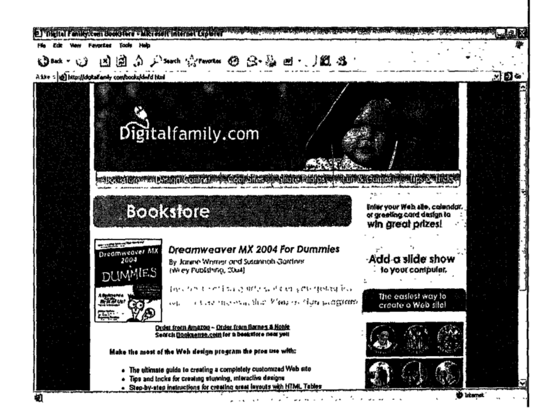
من الأمثلة على أسماء الملفات الفعّالة: mugshot_jim.jpg أو logo_128_x_240.gif أو deckchair.html. أمًا عن أسماء الملفات غير الجيدة، فتجدها متضمنةً على مسافات وأحرف خاصة. ولذا، قد لا تكون فعالة على أحد مواقع الويب، ومن أمثلتها: jim'sMugShot.jpg أو Logo.gif أو deck chair.HTML. فعلى الرغم من أن محاولة التوصل إلى الأسماء - التي يمكن أن تكون فعّالة والتي يسهُل على كل فرد من الأفراد القائمين على تطوير الموقع تذكرها - تأخذ كثيرًا من الوقت، فإنها تستحق ذلك على المدى الطويل. والآن، يحين وقت طرح السؤال التالي: "أين قمت بحفظ الملف الخاص بتنظيم الصور؟"





## إيجاد الملفات بعناوينها

إن لم تكن متأكدًا بشأن مكان ملفٍ ما قمت بحفظه فيه أو حتى الاسم الذي أطلقته عليه، ولكنك تستطيع الوصول إليه عن طريق المتصفح، فتستطيع تحديد اسم الملف وموقعه عن طريق النظر إلى عنوان الويب (URL) في شريط العنوان الخاص بالمتصفح. فكل مجلد في موقع الويب مُتضمن في عنوان الصفحة داخل هذا المجلد. والجدير بالذكر هنا أن أسماء المجلدات يتم الفصل بينها وبين أسماء الملفات بشرطة مائلة (/). كما أن كل اسم ملف يكون متميزًا باشتماله على امتداد. على سبيل المثال، يخبرنا عنوان الصفحة المعروضة في الشكل التالي بأن اسم الملف هو dwfd.html وأنه يوجد في مجلد اسمه books.



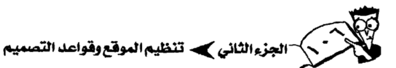


بالطريقة نفسها، يمكنك التوصل إلى اسم أية صورة تقوم بعرضها على صفحة الويب أو مكانها. فإذا كنت تستخدم المتصفح Internet Explorer، فعليك أن تقوم بتمرير مؤشر الماوس على الصورة وتنقر عليها بزر الماوس الأيمن في نظام التشغيل Windows. وبعد ذلك، اختر Properties من القائمة المنسدلة. يتضمن مربع الحوار Properties عنوان الويب (URL) الخاص بالصورة، وهو العنوان نفسه الذي يحمل اسم الصورة والمجلد الذي توجد فيه (المسار). في هذا المثال، تحمل الصورة اسم tips.gif وهي محفوظة في مجلد images. فإذا كنت تستخدم متصفح Safari في نظام التشغيل Mac، فإن طريقة العمل تختلف بعض الشيء. انقر على أية صورة مع الضغط على زر Control واختر Open Image in New Window من القائمة المنسدلة. وفي الإطار الجديد، سيظهر عنوان الويب (URL) الخاص بالصورة في المربع الذي يوضح ذلك.

## أسلوب تنظيم الصور

يقترح العديد من معلمي ومستشاري لغة HTML أن تقوم بوضع جميع الصور في مجلد واحد في المستوى الأول من هيكل الدليل وتطلق عليه Images. كما أنك قد تجد أيضًا أن بعض الأدوات الخاصة بلغة HTML تقوم افتراضيًا بحفظ جميع الصور في مجلد واحد. الجدير بالذكر هنا أن برنامج Dreamweaver لا يلزمك بتخصيص مجلد للصور، لكنه من الأفضل أن تقوم بتعيين مجلد أساسي للصور عند إعدادك للموقع – لمزيدٍ من المعلومات حول إعداد المواقع، انظر الفصل الثاني.

تكمن الميزة الناتجة عن الاحتفاظ بكل الصور في مجلد واحد في حقيقة الأمر في أن يكون هناك مكانٌ واحدٌ فقط للبحث فيه عمَّا تريد. من ناحيةٍ أخرى، إذا كانت جميع الصور في مجلد واحد، فسينتهي بك الأمر ولديك قائمة طويلة مليئة بملفات الصور. وهذا هو ما يجعل من الصعب عليك تتبع مسار الصور. فعندما تكون لديك الرغبة في تغيير إحدى الصور فيما بعد، فإن فرز وتصنيف هذه القائمة يمكن أن يكون أمرًا شاقًا ومجهدًا.




أمّا عن الحل البديل لهذه المشكلة، فيتمثل في حفظ جميع الصور في مجلدات متعددة خاصة بهذا الغرض ووضعها في مجلدات فرعية تحتوي على ملفات HTML. على سبيل المثال، قم بحفظ جميع الصور الخاصة بصفحات فريق العمل في مجلد للصور وضعها داخل مجلد فرعي خاص بهم. وإذا ما كانت لديك صور ترتبط بالموقع – شعار مثلاً، فقد ترغب في الاحتفاظ بهذه الصور في مجلد خاص بها في المستوى الأول من هيكل الدليل. وبهذه الطريقة، تسهُل عملية إيجاد الصور الموضوعة في أي مجلد في الموقع.

إن برنامج Dreamweaver لا يميز على الإطلاق بين مجلد مُطلق عليه Images ومجلد آخر اسمه Hot-staff أو أي اسم آخر من هذا القبيل. يمكنك في حقيقة الأمر إطلاق الأسماء التي تريدها على المجلدات كيفما تشاء، طالما أنك تتذكرها لتستطيع إيجادها فيما بعد عند البحث عنها.

## التعامل مع الروابط

عند إنشائك الموقع، تصبح عملية إدارة الروابط والتحكم فيها أكثر تعقيداً والروابط نفسها أسهل تعرضاً لإلغاء عملها. ولحسن الحظ، يتضمن برنامج Dreamweaver مجموعة من الأدوات التي تساعد في الحفاظ على عمل الروابط بطريقة جيدة.

### تغيير الملفات ونقلها دون إلغاء عمل الروابط

يمكنك استخدام لوحة Files من أجل إعادة تسمية الملفات والمجلدات وإعادة ترتيبها. كما يتم استخدامها أيضًا من أجل إنشاء مجلدات جديدة، مع التمتع بإمكانية السحب والإسقاط. فأنت في حاجةٍ في حقيقة الأمر لتعريف الموقع لتفعيل هذا الأمر – انظر الفصل الثاني.

من أجل إعادة تسمية الملفات أو إعادة ترتيبها، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. اختر اسم الموقع من القائمة المنسدلة التي تقع أعلى لوحة Files واختر الموقع الذي ترغب في العمل به من القائمة.**

عندما تقوم باختيار أحد المواقع، تظهر الملفات والمجلدات الخاصة بهذا الموقع في لوحة Files على الجانب الأيمن من مساحة العمل ببرنامج Dreamweaver.

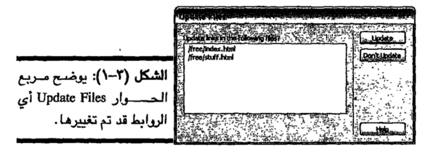
**٢. استخدم علامتي (+) و(–) من أجل فتح وإغلاق المجلدات في لوحة Files.**

**٣. في لوحة Files، اختر الملف أو المجلد الذي ترغب في تغييره (نقله و/أو إعادة تسميته).**

**لنقل ملف قمت بتحديده:** اسحب هذا الملف أو المجلد إلى المكان الذي تريد في اللوحة. على سبيل المثال، يمكنك نقل الملف إلى أحد المجلدات ليقوم برنامج Dreamweaver تلقائياً بتغيير جميع الروابط المتعلقة به.

تعمل لوحة Files بالكيفية التي يعمل بها إطار Explorer في الكمبيوتر الشخصي أو Finder في نظام التشغيل Mac. ولكن برنامج Dreamweaver يعمل على تتبع مسار الروابط وإصلاحها عندما تقوم بنقل الملفات من خلال لوحة Files. على النقيض من ذلك، إذا ما قمت بنقل ملفات أو مجلدات الموقع أو إعادة تسميتها في Finder أو Explorer، فستقوم بذلك بإلغاء عمل الروابط في صفحات الويب الموجودة بالفعل. في برنامج Dreamweaver، عندما تقوم بنقل ملف له رابط إلى مجلد جديد، يظهر مربع الحوار Update Files متضمناً قائمة من الروابط التي تتطلب تحديثها - كما هو موضح في الشكل (٣-١). فمن أجل تعديل الروابط، اختر Update. وإذا قمت باختيار Don't Update، فإن أي روابط من وإلى هذا الملف سيتم تركها كما هي ومن المحتمل أن يتم إلغاء عملها بعد ذلك.

**لإعادة تسمية ملف قمت بتحديده:** انقر على الملف الذي قمت بتحديده. وبعد أن يظهر مؤشر الماوس في نهاية اسم الملف، اكتب اسم الملف الجديد أو قم بتعديل الاسم القديم. وعند الانتهاء من القيام بهذا الأمر، اضغط على Enter أو Return في نظام التشغيل Mac. مرةً أخرى، عندما تكون راغباً في تحديث أي روابط يمكن أن تتأثر بتغيير أسماء الملفات، قم باختيار Update من أجل تعديل الروابط.




**الشكل (٣-١):** يوضح مربع الحوار Update Files أي الروابط قد تم تغييرها.

## إجراء تغييرات شاملة على الروابط

إذا ما أردت إجراء تغييرات شاملة على أحد الروابط ليشير إلى عنوان الويب الجديد أو أية صفحة أخرى على الموقع، يمكنك استخدام خيار Change Link Sitewide من أجل إدخال عنوان الويب الجديد وتغيير كل المراجع بطريقة تلقائية. استخدم هذا الخيار من أجل تغيير أي نوع من أنواع الروابط، بما يشتمل على روابط mailto و ftp والروابط الخاصة

بالنصوص البرمجية. على سبيل المثال، إذا ما كان عنوان البريد الإليكتروني الذي تدرجه في نهاية كل صفحة من صفحات الموقع قد تغير، فيمكنك استخدام هذه السمة من أجل إصلاح هذا الأمر بشكل تلقائي – فهي بالفعل توفر الكثير من الوقت. يمكنك أيضًا استخدام هذه السمة عندما تكون راغبًا في ربط سلسلة نصية بملف آخر غير الذي ترتبط به. على سبيل المثال، يمكنك تغيير كل مرة وردت فيها هذه الكلمات Enter this month's contest لترتبط بصفحة /contest/january.htm بدلاً من /contest/december.htm عبر موقع الويب.

من أجل تغيير جميع الروابط من إحدى الصفحات على الموقع إلى صفحةٍ أخرى باستخدام سمة Change Link Sitewide، عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. عليك التأكد من أن الموقع الذي ترغب في العمل به مُدرجٌ في لوحة Files – انظر الفصل الثاني لمزيد من المعلومات حول هذا الأمر.**

**٢. من القائمة، اختر Site <= Change Link Sitewide.**

عند القيام بهذه الخطوة، سيظهر مربع الحوار Change Link Sitewide – انظر الشكل (٣-٢).

**٣. أدخل العنوان القديم الذي تود تغييره ونظيره الجديد أو انقر على أزرار Browse من أجل تحديد الملفات التي ترغب في تغيير الروابط بها.**

**٤. انقر على OK.**

يعمل برنامج Dreamweaver تلقائيًا على تحديث أي مستندات تشتمل على الروابط التي قمت بتحديدها.

تذكر: إن هذه التغيرات تحدث فقط في النسخة المحلية للموقع على القرص الصلب ولا تنعكس بالتالي على موقعك حتى تقوم بتحميلها على وحدة الخدمة. فمن أجل التعامل مع هذه التغيرات بشكل تلقائي، قم باستخدام خيار Synchronize Files ببرنامج Dreamweaver والذي تمت الإشارة إليه في الفصل الثاني من هذا الكتاب.

Change Link Sitewide (Site - Digital Family.com)
Change all links to: editor@janinewarner.com
Into links to: janine@jcwarner.com
OK
Cancel
Help

**الشكل (٣-٢):** يمكنك إدخال أي عنوان ويب أو عنوان بريد إليكتروني من أجل عمل تغيرات سريعة شاملة.

## البحث عن الروابط غير العاملة وإصلاحها

إذا ما كنت تود التحكم في موقع ويب غير منظم أو كنت تريد فقط فحص الموقع لتفقد الروابط غير العاملة فيه، فمما لا شك فيه أنك ستسعد باكتشافك سمة Check Links. فيمكنك استخدام هذه السمة من أجل التحقق من عمل الروابط في ملف واحد أو في موقع الويب بأكمله. ويمكنك استخدامها أيضًا من أجل إصلاح كل الروابط غير العاملة بشكل تلقائي في الحال.

إليك مثالٌ فيما يلي لتوضيح كيفية عمل سمة Check Links. افترض أن هناك شخصًا ما في فريق العمل قد قام بتغيير اسم أحد الملفات من new.htm إلى old.htm دون استخدام سمات تحديث الروابط التلقائية ببرنامج Dreamweaver من أجل إصلاح الروابط التي تم إلغاء عملها بناءً على فعله هذا. فربما يكون قد قام هذا الشخص بتغيير الاسم باستخدام برنامج آخر أو قام بإعادة تسميته بمنتهى البساطة في Finder في نظام التشغيل Mac أو في Explorer في نظام التشغيل Windows. إن تغيير اسم الملف ليس بالمهمة الصعبة، ولكن ما لا يدركه هذا الشخص الذي قام بذلك الفعل هو أنه إذا لم يغير الروابط الخاصة بهذا الملف عندما قام بإعادة تسميته، ستصبح الروابط غير عاملة.

إذا كان هناك رابطٌ بين إحدى الصفحات والملف الذي قام زميلك في العمل بتغيير اسمه، فإن إصلاح هذا الرابط غير العامل لا يمثل مشكلة عويصة. وطالما أنك تتذكر الملف الذي ترتبط به الصفحة، فيمكنك ببساطة فتح هذه الصفحة واستخدام جزء Properties فيها من أجل إعادة ضبط الرابط بالطريقة نفسها التي قمت بإنشائه بها في بداية الأمر. (يمكنك اكتشاف جميع الأساسيات المتعلقة بإنشاء الروابط في الفصل الثاني من هذا الكتاب.)

في الكثير من الأحيان، ترتبط صفحة واحدة في أحد مواقع الويب بالعديد من الصفحات الأخرى. وعندما يحدث ذلك، فإن إصلاح جميع الروابط غير العاملة يمكن أن يستغرق الكثير من الوقت وينتج عنه نسيان إصلاح بعضها. وهذا هو السبب الذي يكمن وراء أهمية سمة Check Links. في المقام الأول، تعمل هذه السمة كأداة خاصة بالتعرف على الروابط غير العاملة عبر الويب (لذا، لست في حاجةٍ للبحث عما إذا كان شخصٌ آخر قد قام بتغيير اسم الملف أو نقله). بالإضافة إلى ذلك، تمثل هذه السمة أداةً شاملة لإصلاح الروابط غير العاملة. فيمكنك استخدام مربع الحوار Check Links من أجل تحديد الصفحة التي يوصل إليها الرابط غير العامل. ويعمل بالتالي برنامج Dreamweaver على إصلاح جميع الروابط بشكل تلقائي بالرجوع إلى هذه الصفحة. أمّا عن الجزء التالي، فهو يأخذك في جولة للتعرف على هذه العملية.




إذا ما كنت تعمل في موقع ديناميكي مرتبط بقاعدة بيانات أو إذا كان الموقع قد تم تغييره برمجيًا خارج Dreamweaver، فإن سمة Check Links قد لا تعمل بالشكل المطلوب؛ حيث تحقق هذه السمة أقصى فعّالية لها في المواقع التي تحتوي على صفحات HTML ثابتة.

## فحص الموقع بحثًا عن الروابط غير العاملة

لفحص الموقع بحثًا عن الروابط غير العاملة، ينبغي عليك اتباع الخطوات التالية:

**١. اختر اسم الموقع من القائمة المنسدلة التي تقع أعلى لوحة Files واختر الموقع الذي ترغب في العمل فيه من القائمة.**

يمكن أن يتم الكشف عن الروابط غير العاملة فقط في المواقع التي توجد بمربع الحوار Site ببرنامج Dreamweaver. ولمزيد من المعلومات حول مربع الحوار Site وكيفية إنشاء موقع جديد أو جلب موقع كان موجوداً من قبل، انظر الفصل الثاني من هذا الكتاب.

**٢. من القائمة، اختر Site ⇐ Check Links Sitewide.**

عند القيام بهذه الخطوة، سيتم فتح علامة التبويب Link Checker في لوحة Results أسفل الصفحة تحت جزء Properties مباشرةً – كما هو موُضح في الشكل (٣-٣). تعرض علامة التبويب قائمةً بالروابط الداخلية والخارجية. كما أنها أيضًا تعمل على إدراج أية صفحات أو صور أو عناصر أخرى غير مُضمنة في أية صفحة أخرى في الموقع في قائمة – يطلق Dreamweaver على هذه العناصر لفظ "عناصر وحيدة" أو Orphans. إنه حريٌ بالذكر هنا أن نذكر حقيقة أن الصور غير المُستخدمة يمكن أن تشغل مساحة على وحدة الخدمة. لذا، فإن هذه القائمة تُعتبر ذات أهمية في حالة إذا ما أردت حذف الصور القديمة أو العناصر الأخرى التي لم تعد تستخدمها في هذا الموقع.

تذكر

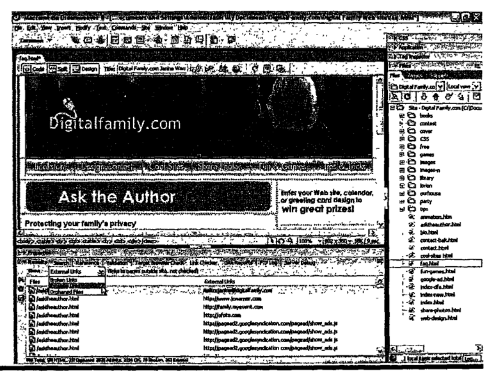
يعمل معظم مزودي الخدمة على تحديد قدر المساحة المُتاح على وحدة الخدمة، بل إنهم يطلبون مصروفات إضافية إذا ما تعديت هذا القدر من المساحة. يساعدك حذف الملفات غير المُستخدمة في الحفاظ على المساحة المُتاحة على وحدة الخدمة – خاصةً إذا كانت هذه الملفات عبارة عن صور أو ملفات وسائط متعددة. ولكن، تذكر أنه لا يعني حذفك هذه الملفات من القرص الصلب أنه قد تم حذفها من وحدة الخدمة. فعليك التأكد من أنك قد قمت بحذفها من إطار Remote Site في لوحة Files ولوحة Local Site. (لمزيدٍ من المعلومات حول استخدام بروتوكول FTP وتحديث أو حذف الملفات المُوجودة على كل من القرص الصلب ووحدة الخدمة بشكل متزامن، انظر الفصل الثاني.)



إذا ما وجدت أن الموقع محتوٍ على روابط غير عاملة، فإن الجزء التالي المندرج تحت عنوان "إصلاح الروابط غير العاملة" يوضح لك كيفية تحديث برنامج Dreamweaver لمراجع الروابط المتعددة بطريقة تلقائية-من أجل جعل عملية إصلاحها سريعة وسهلة.

## إصلاح الروابط غير العاملة

تُعتبر مشكلة الروابط غير العاملة واحدة من أكثر الأخطاء التي يقع فيها مصممو الويب تعقيداً. فبعد أن تقوم بتحديد الرابط غير العامل في الموقع، ينبغي عليك إصلاحه على الفور. فلا شيء يمكن أن يجعل زائري الموقع راغبين عن استعراضه أكثر من أن يقوموا بالنقر على الرابط لتفتح صفحة File Not Found. تُعرف هذه الصفحة أيضًا باسم 404 error لأن ذلك هو كود الخطأ الرسمي على الويب والمرتبط بالرسالة التي عادةً ما تظهر للزوار عند النقر على أحد الروابط غير العاملة. ولحسن الحظ، يجعل برنامج Dreamweaver عملية إصلاح الروابط سهلة عن طريق تسهيل الوصول إلى الملفات ذات الروابط غير العاملة وإصلاح الروابط المتعددة الخاصة بالملف نفسه تلقائيًا.




الشكل (٣-٣): يتم عرض نتائج سمة Check Links Sitewide على هيئة تقرير أسفل مساحة العمل. فيمكن بالتالي أن يتم تنظيم هذه النتائج تبعًا للروابط غير العاملة والروابط الخارجية والعناصر الوحيدة (أو الملفات غير المُستخدمة).

بعد استخدام سمة Link Checker التي قمنا باستعراضها في الجزء السابق من أجل تحديد الروابط غير العاملة، عليك اتباع الخطوات التالية من أجل استخدام لوحة Results لإصلاحها:

**١. مع إبقاء لوحة Results التي توجد أسفل الصفحة مفتوحة، قم بالنقر المزدوج على اسم الملف الذي حدده برنامج Dreamweaver على أنه من الملفات المحتوية على رابط غير عامل.**

عند القيام بهذه الخطوة، سيتم فتح الصفحة وجزء Properties الخاص بها. وستظل لوحة Results مرئية.

**٢. اختر الرابط غير العامل أو الصورة غير العاملة في الصفحة المفتوحة.**

في شكل (٣-٤)، تم تحديد الصورة غير العاملة وقد تم إصلاحها عن طريق استخدام جزء Properties للعثور على اسم الصورة الصحيح.

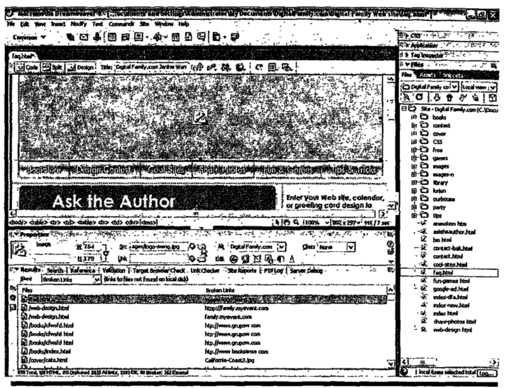
**٣. في جزء Properties، انقر على أيقونة المجلد التي توجد على يمين مربع النص Src لتحديد اسم الملف الصحيح.**

عند القيام بهذه الخطوة، سيظهر مربع الحوار Select Image Source، فيمكنك إدخال اسم الملف الصحيح في مربع النص أو البحث لإيجاد الصورة.

الجدير بالذكر هنا أنك تستطيع إصلاح الروابط الخاصة بالصفحات بالطريقة نفسها التي تقوم بها بإصلاح الروابط الخاصة بالصور، باستثناء أنك تكتب اسم الملف الصحيح في مربع النص Link أو تنقر على الأيقونة التي تأخذ شكل مجلد والتي توجد بجانبه من أجل إيجاد الملف في المجلد الخاص بالموقع.

**٤. انقر على اسم الملف واضغط على زر Select، وانقر بعد ذلك على OK.**

بهذه الطريقة، سيتم تغيير الرابط بشكل تلقائي ليظهر اسم الملف وموقعه الجديدان. وإذا ما قمت باستبدال إحدى الصور، فإن ملف الصورة سيعاود الظهور على الصفحة.



**الشكل (٣-٤)**: استخدم زر Browse في جزء Properties من أجل إصلاح الرابط غير العامل عن طريق تحديد اسم الملف الصحيح.

إذا ما ظهر الرابط الذي قمت بإصلاحه في صفحات متعددة، فإن برنامج Dreamweaver يعمل على إظهار مربع حوار يسألك عمّاً إذا كنت ترغب في إصلاح باقي مراجع الروابط غير العاملة الخاصة بالملف أم لا. انقر على زر Yes من أجل إصلاح جميع المراجع بشكل تلقائي أو زر No للإبقاء على الملفات الأخرى دون تغيير.

## استخدام سمة *Site Report* لاختبار العمل في الموقع

قبل أن تقوم بنشر موقعك على شبكة الإنترنت ليراه العالم أجمع، من الجيد أن تقوم باختبار العمل فيه باستخدام سمة Site Report ببرنامج Dreamweaver. فيمكنك إنشاء مجموعة من التقارير وتقوم بتخصيصها من أجل تحديد المشكلات التي تخص الروابط الخارجية وعلامات الترميز المكررة والخالية والمستندات غير المُعنونة وكذلك نصوص Alt التي لم تتم كتابتها. إن كل هذه العناصر من السهل أن تسهو عنها – خاصةً في حالة إتاحة فترة زمنية محدودة لإنهاء العمل. وكل ما تسهو عنه يمكن أن يتسبب في حقيقة الأمر في حدوث مشكلات كبيرة للمستخدمين إذا لم تسرع في إصلاح الأخطاء.

قبل أن يقوم برنامج Dreamweaver بإضافة هذه السمة الجديدة المهمة – Site Report، كان إيجاد هذه الأخطاء أمرًا مرهقًا ومضيعةً للوقت. ولكنك الآن تستطيع إعداد تقرير يحدد هذه الأخطاء، ثم تستخدم بعد ذلك أدوات معينة في Dreamweaver لتصحيحها في الموقع بأكمله بشكل تلقائي.

عليك اتباع الخطوات التالية من أجل إعداد تقرير عن موقع الويب بأكمله باستخدام سمة Site Report:

**١. حدد اسم الموقع من القائمة المنسدلة أعلى لوحة Files واختر الموقع الذي ترغب في العمل فيه.**

انظر الفصل الثاني للاطلاع على التعليمات الخاصة بتعريف الموقع خطوةً بخطوة إن لم تكن قد قمت بتعريفه بعد.

**٢. تأكد من أن جميع المستندات المفتوحة قد تم حفظها عن طريق اختيار File <= Save All.**

**٣. من قائمة Site، اختر Site <= Reports .**

عند القيام بهذه الخطوة، سيظهر مربع الحوار Reports – انظر الشكل (٣–٥).

**٤. من القائمة المنسدلة Report On، اختر Entire Current Local Site.**

قد تختار أيضًا اختبار صفحة واحدة عن طريق فتحها في برنامج Dreamweaver، ثم اختيار Current Document من القائمة المنسدلة Report On. تستطيع كذلك إعداد تقرير حول الملفات التي قد تم تحديدها أو حول مجلد بعينه. فإذا اخترت خيار Selected Files، فلا بد من أن تكون قد قمت بتحديد الصفحات التي ترغب في اختبارها في لوحة Files.

**٥. اختر نوع التقرير الذي تريده عن طريق وضع علامات تحديد بجانب أسماء التقارير في جزء Select Reports.**

يوضح شكل (٣–٥) نوع التقرير الذي تحصل عليه مع كل خيار؛ فتستطيع تحديد العديد من التقارير كيفما تشاء.




تُتاح خيارات Workflow في جزء Select Reports فقط في حالة تشغيل سمة Check In/Out في جزء Remote Info في مربع الحوار Site Definition. هذا، إلى جانب اختيار Maintain Design Notes في جزء Design Notes الموجود في علامة تبويب Advanced بمربع الحوار Site Definition. يمكنك قراءة المزيد عن مربع الحوار Site Definition في الفصل الثاني من هذا الكتاب والمزيد عن Design Notes وسمة Check In/Check Out في الفصل الرابع.

**الشكل (٣-٥):** تستطيع اختيار أي من الخيارات الموجودة في مربع الحوار Reports أو جميعها لتشغيلها في الوقت نفسه. كما أنك تستطيع أيضًا إعداد تقارير عن صفحة واحدة أو عن موقع الويب بأكمله.

**٦. انقر على زر Run لإعداد تقرير أو أكثر.**

إن لم تكن بالفعل قد قمت بهذا الأمر، فربما تكون راغبًا في حفظ الملف أو تعريف الموقع أو تحديد أحد المجلدات (انظر الفصل الثاني لمزيدٍ من المعلومات حول تعريف المواقع في برنامج Dreamweaver).

سيتم فتح لوحة Results عند القيام بهذه الخطوة الأخيرة – انظر الشكل (٣-٦) الذي يعرض قائمة بالمشكلات التي توجد بالموقع. يمكنك تصنيف هذه القائمة وفرزها تبعًا لفئات مختلفة (مثل اسم الملف أو رقم الخط أو الوصف) عن طريق النقر على رؤوس الأعمدة بأعلى الصفحة. وفي حالة إعدادك لتقارير كثيرة في الوقت نفسه، تستطيع الحفاظ على علامات التبويب الخاصة بالنتائج في الوقت نفسه أيضًا.

**الشكل (٣-٦):** تعرض لوحة Results قائمة بالمشكلات التي توجد في الموقع.

**٧. انقر نقرًا مزدوجًا على أي عنصر من العناصر المُضمنة في لوحة Results من أجل فتح الملف المرتبط به في إطار المستند.**

يمكنك النقر بزر الماوس الأيمن (في نظام التشغيل Windows) على أي خط من خطوط التقرير أو النقر مع الضغط على زر Control (في نظام التشغيل Mac) على أي سطر أيضًا واختيار More Info من القائمة المنسدلة لإيجاد تفاصيل إضافية حول احتمال وجود خطأ معين.





**٨. استخدم جزء Properties أو أية سمة أخرى من سمات برنامج Dreamweaver من أجل إصلاح المشكلة التي تم التعرف عليها وحفظ الملف بعد ذلك.**




إن التغييرات التي تجريها لن تنطبق في حقيقة الأمر على الموقع الذي تعمل به على الإنترنت حتى تقوم بتحديث وحدة الخدمة. قم باستخدام سمة تزامن استعراض الملفات الموجودة على كل من القرص الصلب ووحدة الخدمة - التي تم عرضها في الفصل الثاني من هذا الكتاب - من أجل تحديث جميع التغيرات دفعةً واحدة.

**جدول (٣-١)** **خيارات Site Reports**

| اسم التقرير | النتائج |
|---|---|
| Checked Out By | يقوم هذا التقرير بإعداد قائمة بالملفات التي تم تأمينها في الموقع والتعرف على الشخص الذي قام بهذا الأمر. |
| Design Notes | يعمل هذا التقرير على إعداد قائمة بملفات Design Notes (لمزيد من المعلومات حول كيفية استخدام Design Notes، انظر الفصل الرابع.) |
| Recently Modified | يعمل هذه التقرير على إعداد قائمة خاصة بالملفات التي تم تغييرها مؤخراً. فيمكنك تحديد الفترة الزمنية للتقرير عن طريق النقر على زر Report Settings. |
| Combinable Nested Font Tags | يقوم هذا التقرير بعرض قائمة بجميع الحالات التي يمكنك فيها الدمج بين علامات الترميز. على سبيل المثال، لقد تم عرض <font color="#000000"><font size="2">Great Web Sites You Should Visit</font></font> لأنك تستطيع تبسيط الكود عن طريق الدمج بين علامتي الترميز الخاصتين بالخط ليصبحا: <font color="#00000" size="2">Great Web Sites You Should Visit</font>. |
| Accessibility | يقوم تقرير Accessibility بعرض قائمة بالموضوعات المتعلقة بتيسير الوصول إلى محتويات الويب في مجموعة مختلفة من الفئات. ومن أجل إعداد فئة التقارير، انقر على زر Report Settings. |
| Missing Alt Text | يعمل هذا التقرير على عرض قائمة بعلامات الترميز كافة الخاصة بالصور والتي لا تحتوي على نصوص Alt. ونصوص Alt هي عبارة عن نص وصفي بديل ومختصر لعلامة الترميز الخاصة بالصور. فإن |

| اسم التقرير | النتائج |
|---|---|
| | لم يتم عرض الصورة لسبب أو لآخر - حيث إن العديد من الأفراد يختارون تصفح صفحات الويب مع إلغاء تنشيط الصور، تظهر نصوص Alt مكان الصور. تُعتبر نصوص Alt أيضًا مهمة بالنسبة لمكفوفي البصر لأن برامج التصفح الخاصة التي تقرأ صفحات الويب لزوار الموقع لا يمكنها قراءة النص الذي يُعد جزءًا من إحدى الصور. ولكنها في الوقت نفسه، تستطيع قراءة نصوص Alt المُضمنة في علامة الترميز الخاصة بالصور. |
| Redundant Nested Tags | يقوم هذا التقرير بعرض قائمة بجميع الأماكن التي توجد بها علامات ترميز مُضمنة ومُكررة. على سبيل المثال، يمكن أن يتم تضمين الكود في التقرير <center>Good headlines <center>are harder to write</center> than you might think </center> لأنك تستطيع تبسيطه عن طريق حذف علامة الترميز الثانية الخاصة بالتوسيط ليصبح الكود على النحو التالي: <center>Good headlines are harder to write than you might think</center>. |
| Removable Empty Tags | يعمل هذا التقرير على عرض قائمة بعلامات الترميز الخالية بالموقع. فغالبًا ما توجد هذه العلامات إذا ما قمت بحذف أية صورة أو فقرة من نص دون حذف جميع علامات الترميز المرتبطة بها. |
| Untitled Documents | يقوم هذا التقرير بعرض قائمة بأسماء الملفات غير المعنونة. فالجدير بالذكر هنا أنه من السهل أن يتم نسيان علامة الترميز الخاصة بالعنوان لأنها لا يتم عرضها في مضمون الصفحة (الجزء الرئيسي منها). تعمل علامة الترميز الخاصة بالعنوان على تحديد النص الذي يظهر أعلى إطار المتصفح. كما أنها بالإضافة إلى ذلك تمثل النص الذي يظهر في قائمة Favorites عندما يقوم أحد الأشخاص بحفظ الصفحة التي تعمل بها في المتصفح الذي يستخدمه. وإن لم يكن ذلك سببًا كافيًا للحصول على عنوان وصفي، فإن علامة الترميز الجيدة الخاصة بالعنوان تُعتبر وسيلة لشغل مكان متميز في العديد من محركات البحث أيضًا. |

# الفصل الرابع

# تنسيق تصميم صفحات الموقع

يشتمل هذا الفصل على:

- استخدام سمات متطورة خاصة بالقوالب للإسراع من عملية إنشاء المواقع
- حفظ العناصر في Library لسهولة الوصول إليها
- تصميم صفحة الويب باستخدام سمة Tracing Image
- استخدام صفحات Design Notes
- استخدام سمة البريد الإلكتروني المدمجة في Dreamweaver وسمة Check In/Out
- التعرف على لوحة Quick Tag Editor History

إن الحفاظ على التناسق في جميع تصميماتك أمرٌ مهمٌ - إلا إذا كنت ترغب في تقديم شيء مبتكر، فالابتكار يضفي على الموقع نوعًا من الحيوية والتجديد. وبصفة عامة، تعمل معظم مواقع الويب بشكل أفضل ويسهُل تصفحها، إذا كانت مصممةً وفقًا لنسق موحد. وهناك ملحوظة مهمة وهي أنه يتفق معظم القراء في أن تصميم الصفحات لا يتغير في الكتب، كما أن نوع الخط في العناوين الرئيسية للصحف اليومية لا يتغير. يرجع السبب في ذلك إلى أن الكتب والصحف تهدف إلى تسهيل الأمور أكثر على القراء. فالتناسق يعتبر إحدى الأدوات الأساسية التي تجعل المطبوعات مألوفةً لدى القراء. ومن هذا المنطلق، يقدم برنامج Dreamweaver سمات عديدة تساعد على التوحيد في شكل ومحتوى الموقع، سواء أكنت تعمل وحدك على موقع الويب أم تقوم بالتنسيق بين مهام فريق من مطوري الويب.

في هذا الفصل، ستطلع على ثلاث من سمات برنامج Dreamweaver ألا وهي Templates وLibrary items وTracing Image. حاول أن تعرف كيفية الجمع بين تلك السمات لزيادة سرعة تصميم الصفحات وإدارتها بشكل أكثر سهولةً. يقدم هذا الفصل أيضًا أدوات أخرى مثل Design Notes وCheck In/out وكذلك لوحة History وQuick Tag Editor - وكلها عبارة عن أدوات تُستخدم على التوالي في إدارة فريق المصممين وإلقاء النظر على خطواتك في برنامج Dreamweaver وإدراج علامات ترميز HTML.

# استخدام القوالب في Dreamweaver

يمتاز كثيرٌ من برامج التصميم على الويب بقوالب HTML، وهذا يعني أن تلك البرامج تشتمل على تصميمات جاهزة خاصة بالصفحات. يقوم برنامج Dreamweaver بتوسيع هذا المفهوم من خلال توفير سماتٍ خاصة بتصميم القوالب تساعدك في إنشاء صفحة مصممة مُسبقًا وتحديد أجزاء يمكن تحريرها وأخرى لا يمكن تحريرها. تعتبر هذه السمة مهمةً خاصةً إذا كنت تعمل مع فريق يتمتع أفراده بمهارات مختلفة، أو إذا كنت ترغب في إنشاء العديد من الصفحات بالتصميم الأساسي نفسه. فعلى سبيل المثال، إذا أردت إنشاء موقع لشركة عقارات مع السماح للموظفين بتحديث سجلات المبيعات دون تغيير تصميم الصفحة، فاستخدم القالب ذو المساحات المؤمنة للسماح لفريق المبيعات بإضافة معلومات جديدة دون إلغاء أي شيء عن طريق الخطأ.



يُفضل استخدام القوالب عند إنشاء عدد من الصفحات التي تشترك في الخصائص، مثل لون الخلفية أو تصميم الأعمدة أو ترتيب الصور. فعلى سبيل المثال، إذا أردت إنشاء موقع ويب لفندق يُحاسب على الإقامة وتقديم وجبة الإفطار، مثل الفندق الذي يُطل على خليج Tomales في الأمثلة الواردة في هذا الفصل، فيمكنك إنشاء قالب لكل الصفحات التي تريد أن تعرض فيها صوراً لحجرات الفندق. في هذه الحالة، يمكنك عمل تصميم قالب للحجرات يشتمل على مساحة لعرض الصورة الفوتوغرافية والنص الوصفي وأسهم الانتقال إلى الأمام والرجوع إلى الخلف؛ حتى يسهل على زوار الموقع الانتقال بين الصفحات واستعراض كل حجرات الفندق. وعند إنشاء أي صفحة جديدة، ابدأ باستخدام القالب، مع تغيير الصورة والنص الوصفي والروابط فقط. تساعد القوالب في توفير الكثير من الوقت والتأكد من أن تصميمات الصفحات أكثر تناسقًا.

تمتاز القوالب في برنامج Dreamweaver بوظيفة إضافية تساعدك في عمل تغييرات شاملة على موقعك من خلال تغيير ملف القالب فقط. وفيما يلي عرضٌ لكيفية عمل ذلك: إذا قمت بإنشاء مجموعة من الصفحات باستخدام القالب نفسه، ثم قررت تغيير تصميم القالب، فيمكن تطبيق التغييرات، التي أجريتها على القالب الأصلي تلقائيًا، على كل الملفات المنشأة باستخدام هذا القالب. فعلى سبيل المثال، إذا أردت تغيير شعار الفندق في جميع الصفحات، يمكنك ببساطة استبدال الشعار على القالب الأصلي وتطبيق هذا التغيير على جميع الصفحات التي تم إنشاؤها باستخدام هذا القالب، عن طريق استخدام سمة التحديث التلقائي. تساعد هذه السمة في توفير الوقت إذا أردت أن تُجري تغييرات على العديد من الصفحات في آنٍ واحد.




يشمل الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver مجموعةً كبيرةً من القوالب الجاهزة. وفي هذا الإصدار، توجد Starter Pages التي تضم نصًا مكتوبًا مسبقًا لمساعدتك في البدء بالسمات شائعة الاستخدام في المواقع، مثل التقويمات وProduct Pages. هذا وتمنحك القوالب وStarter Pages، والكثير من المكونات الأخرى المصممة مُسبقًا في برنامج Dreamweaver إمكانية الاختيار من بين العديد من تخطيطات الصفحات والتصميمات الخاصة بأنماط Cascading Style Sheets وصفحات المقاطع والتخطيطات القائمة على الجداول لإنشاء موقع الويب بسرعة.

## إنشاء صفحات مُصممة مُسبقًا باستخدام ملفات التصميم في *Dreamweaver*

يوفر برنامج Dreamweaver مجموعةً كبيرةً من الصفحات المُصممة مسبقًا والتي يمكنك استخدامها في إنشاء مواقع الويب مثل أنماط Cascading Style Sheets والمقاطع والتصميمات المعقدة للصفحات. وقد أطلقت عليها شركة Macromedia اسم "ملفات التصميم"، ولكنها في المقام الأول عبارة عن قوالب أو صفحات مُصممة مسبقًا يمكن تخصيصها وفقًا للمحتوى المعروض. إن إنشاء صفحة جديدة باستخدام القالب أو "ملف التصميم" أشبه بإنشاء أية صفحة أخرى في برنامج Dreamweaver، فضلاً عن الميزة الإضافية التي تتمثل في أن كثيرًا من العمل يتم إجراؤه نيابةً عنك.




لا تشتمل ملفات التصميم الخاصة ببرنامج Dreamweaver على غالبية السمات المتطورة في قوالب Dreamweaver، مثل القدرة على عمل التغييرات الشاملة، إلا إذا قمت أولاً بحفظ الملفات على اعتبار أنها قوالب مخصصة (سنتحدث عن التعليمات الخاصة بذلك في الجزء القادم).

ومن بين ملفات التصميم في برنامج Dreamweaver ما يلي:

✓ **Framesets**: يرتبط هذا النوع من تصميمات الصفحات بمقاطع HTML التي تساعدك في عرض صفحات متعددة على الشاشة في آنٍ واحد. يشتمل الفصل السابع على تعليمات خاصة بالتعامل مع المقاطع وقوالب المقاطع.

✓ **Page Designs (CSS)**: تستخدم هذه الملفات أنماط Cascading Style Sheets للتحكم في تخطيط وتصميم الصفحات.

✓ **Starter Pages**: تضم هذه التصميمات محتوىً مكتوبًا كنقطة بدء يمكن الانطلاق منها لإنشاء أجزاء شائعة الاستخدام في موقع الويب، مثل التقويم أو صفحات عرض المنتجات.

✓ **Page Designs**: تعتبر من أكثر ملفات التصميم فائدةً في إنشاء تصميمات داخلية للصفحات حيث يمكن من خلالها إضافة رأس وتذييل للصفحة أو أشرطة استعراض. وهي تستخدم تنسيق CSS القياسي وكذلك الجداول للتحكم في تخطيط الصفحة وتصميمها.



بالإضافة إلى ملفات التصميم التي يشتمل عليها برنامج Dreamweaver، يمكنك إنشاء قوالب مخصصة. وسترد التعليمات التفصيلية لذلك لاحقًا في هذا الفصل في جزء "إنشاء القوالب".

لاستخدام ملفات التصميم الخاصة ببرنامج Dreamweaver في إنشاء الصفحة، اتبع الخطوات التالية:

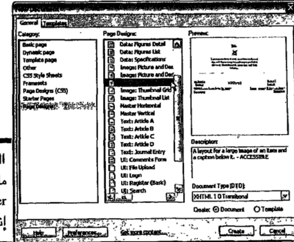
١- اختر **File ⇐ New** .

أو يمكنك تحديد أيٍ من الخيارات المعروضة في جزء Create From Samples الموجود في Start Page في Dreamweaver.

**٢- اختر ملف التصميم من أيٍ من المجموعات الأربع الموجودة في علامة تبويب General ألا وهي: Framesets أو Page Designs (CSS) أو Starter Pages أو Page Designs.**

سيتم عرض ملفات التصميم في Dreamweaver بالنسبة لكل مجموعة محددة في إطار New Document. ففي المثال الموضح بالشكل (٤-١)، اخترنا Page Designs من قائمة Category ثم حددنا Image: Slide Show من قائمة Page Designs.

**٣- من قائمة Page Designs الموجودة في وسط إطار New Document، انقر لعرض معاينة القالب.**



**الشكل (٤-١)**: يعرض إطار New Document ملفات التصميم الخاصة ببرنامج Dreamweaver، والتي يمكنك استخدامها في إنشاء صفحات جاهزة في برنامج Dreamweaver.

**٤- حدد زر الاختيار Document أو Template، وفقًا للملف الذي تريد إنشاءه، من أسفل الجزء الأيمن لإطار New Document.**

**٥- وفقًا لملف التصميم الذي حددته، انقر على زر Create لإنشاء صفحة جديدة.**

سيتم إنشاء صفحة جديدة من ملف التصميم، وفتحها في مساحة العمل الرئيسية.

**٦- اختر File ⇐ Save لحفظ الصفحة قبل إجراء أي تغييرات عليها.**

يعتبر حفظ الصفحات قبل إضافة الصور أو إنشاء الروابط من الأمور المهمة. تأكد من حفظ الصفحة الجديدة داخل المجلد الأساسي لموقع الويب الذي تقوم بإنشائه.



إذا لم تكن قد استكملت إعداد هذا الموقع، فانظر الفصل الثاني لمعرفة أهمية هذه الخطوة المبدئية.

**٧- انقر لتحديد النص أو الصورة أو الرابط أو أي عنصر آخر على الصفحة، ثم استبدله بالصور المرادة أو النص المطلوب لتخصيص التصميم كما يتراءى لك.**

في المثال الموضح بالشكل (٤-٢)، استبدلنا الصورة الخالية التي تتوسط الصفحة بصورة من ملف Inn on Tomales Bay، كما استبدلنا أيضًا العنوان والتعليق على الصورة. يسمح لك إنشاء صفحات إضافية في ملف التصميم بعرض شرائح الصور التي تم التقاطها للفندق بسهولة.

**٨- استمر في تحرير الصفحة، مع استبدال الصور والمساحات النصية (يستخدم برنامج Dreamweaver نوع الخط Latin في ملء المساحات النصية) وإنشاء الروابط وعمل أية تعديلات أو إضافات على الصفحة بسهولة.**

**٩- بعد استكمال الخطوات السابقة، اختر File ⇐ Save لحفظ التغييرات التي أجريتها.**

**الشكل (٤-٢):** يمكنك تحرير صفحة تم إنشاؤها من ملف التصميم الخاص ببرنامج Dreamweaver بالطريقة التي تحرر بها أية صفحة أخرى.




يمكنك تحرير أو استبدال أي شيء في ملف التصميم الخاص ببرنامج Dreamweaver، كما يمكنك تغيير التصميم ليصبح أكثر ملائمةً لموقعك.

## إنشاء القوالب

يمكنك إنشاء القوالب بكل سهولة كما هو الحال عند إنشاء أية ملف آخر في برنامج Dreamweaver. ابدأ في إنشاء صفحة HTML بالطريقة نفسها المتبعة عند إنشاء أية صفحة أخرى (أو قم بتعديل إحدى الصفحات بالطريقة التي تحرر بها أية صفحة أخرى). ويتمثل وجه الاختلاف الرئيسي في أنه عند حفظ الملف، فإنك تحفظه كقالب، ويتم حفظ الملف في المجلد الخاص بالقوالب، الذي أنشأه برنامج Dreamweaver تلقائيًا في المجلد الأساسي لموقعك. ويجب حفظ القوالب في هذا المجلد العام حتى تعمل السمات التلقائية في برنامج Dreamweaver بشكل جيد.




لا تعمل سمات القالب إلا إذا قمت بتعريف موقعك في برنامج Dreamweaver. وإذا لم يكن لديك معلومات عن مرحلة تعريف الموقع من خلال عملية الإعداد، فانظر الفصل الثاني.

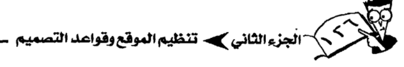
تحتوي القوالب المخصصة التي تم إنشاؤها في برنامج Dreamweaver على مساحات غير مؤمنة (قابلة للتحرير) وأخرى مؤمنة (غير قابلة للتحرير). تُستخدم المساحات القابلة للتحرير مع المحتوى الذي يمكن تغييره، مثل: خصائص المنتج أو الأحداث التي يشتمل عليها التقويم، بينما تُستخدم المساحات غير القابلة للتحرير مع المحتوى الثابت، مثل شعار أو عناصر تصفح الموقع.

فعلى سبيل المثال، إذا قمت بنشر مجلة على شبكة الإنترنت، فإن خيارات التصفح لن تتغير من صفحة إلى أخرى، ولكن العناوين والأخبار مؤكد ستتغير. ولتحديد نمط ومكان المقال أو العنوان الرئيسي، قم بتعريف النص البديل (وهي مساحة قابلة للتحرير تم فيها تحديد السمات الخاصة بحجم ونوع الخط). وعندما تكون مستعداً لإضافة سمة جديدة، يمكنك ببساطة تحديد النص البديل، مع لصق النص المطلوب أو الكتابة على المساحة المحددة. ويمكنك عمل الشيء نفسه لإنشاء نص بديل لصورة.

وعند تحرير القالب نفسه، يمكنك عمل تغييرات على أي جزءٍ من أجزاء الملف، سواء أكان هذا الجزء في المساحات القابلة أم غير القابلة للتحرير. ولكن، عند تحرير مستند سبق إنشاؤه باستخدام أحد القوالب، لن يمكنك عمل تغييرات إلا على مساحات المستند القابلة للتحرير. وإذا حاولت تغيير القالب بعد إنشائه، يقدم لك برنامج Dreamweaver خياراً خاصاً بتحديث تلك التغييرات في جميع الصفحات التي أنشأتها باستخدام هذا القالب.

يمكنك إنشاء مساحات وسمات قابلة للتحرير في أي قالب Dreamweaver. كما يمكنك تغيير المساحة القابلة للتحرير في الملفات المصممة باستخدام القالب. على سبيل المثال، تستطيع تغيير النص واستبدال الصور وإضافة جداول وصور ونصوص وما إلى ذلك. ولا ترتبط السمات القابلة للتحرير إلا بعناصر محددة في القالب. على سبيل المثال، قد ترغب في جعل السمات الخاصة بالصورة قابلة للتحرير للسماح بتغيير المحاذاة من اليسار إلى اليمين.

في القالب الجديد، تصبح جميع العناصر مؤمنةً كوضع افتراضي، عدا جزأي رأس المستند الذي يتم تعريفه باستخدام علامتي ترميز <Head> و</Head>. تساعدك هاتان العلامتان في تغيير العنوان في أية صفحة أنشأتها باستخدام القالب أو إدراج كود JavaScript إذا كنت ستستخدم نصوصًا برمجيةً مضمنةً في الصفحة. ولجعل القالب أكثر فعاليةً في إنشاء صفحات جديدة، يجب أن تجعل بعض المساحات الموجودة في الجزء الرئيسي من الصفحة قابلةً للتحرير. تذكر أنه يمكنك دائمًا الرجوع إلى القالب في مرحلة لاحقة لتغيير التصميم أو عمل مزيد من المساحات القابلة للتحرير أو تأمين بعض المساحات بحيث لا يمكن تغييرها.

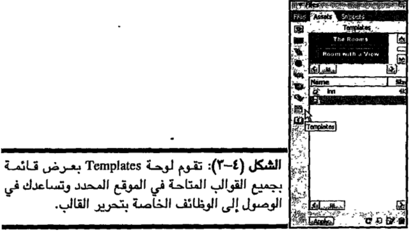



## إنشاء قالب مخصص جديد

لإنشاء قالب يمكنك استخدامه في إنشاء صفحات جديدة، اتبع الخطوات التالية:

**١- في لوحة Files الموجودة على الجانب الأيمن من مساحة العمل، انقر على علامة التبويب Assets، ثم انقر على أيقونة Templates (انظر الشكل ٤-٣).**

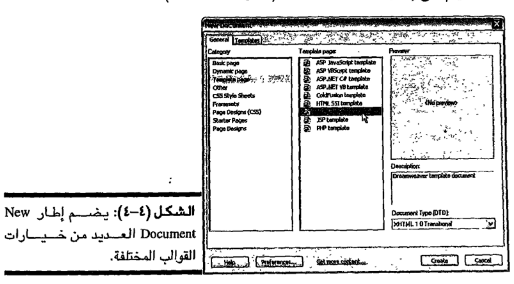
سيتم فتح لوحة Templates. ليس من الضروري أن تحتفظ بلوحة Templates مفتوحةً لإنشاء قالب جديد، لكن الاحتفاظ بها في أثناء العمل أمرٌ جيد؛ لأنها تزودك بقائمة من القوالب المتاحة، كما أنها تيسر لك الوصول إلى الوظائف المسئولة عن تنظيم وتحرير القوالب.




**الشكل (٤-٣):** تقوم لوحة Templates بعرض قائمة بجميع القوالب المتاحة في الموقع المحدد وتساعدك في الوصول إلى الوظائف الخاصة بتحرير القالب.

**٢- اختر File ⇐ New .**

سيتم فتح إطار New Document (انظر الشكل ٤-٤).




**الشكل (٤-٤):** يضم إطار New Document العديد من خيارات القوالب المختلفة.

**٣- اختر Template Page من قائمة Category في إطار New Document.**

ستصبح خيارات القوالب مرئيةً في قائمة Template Page التي تتوسط إطار New Document.

**٤- اختر HTML Template.**

يمكنك الاختيار من بين العديد من خيارات القوالب المختلفة، مثل: القوالب المخصصة لصفحات (ASP (Active Server Pages وColdFusion وPHP، التي تُستخدم جميعها في إنشاء مواقع ديناميكية، كما سنعرض في الفصل الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر.

**٥- انقر على زر Create.**

سيتم إنشاء وفتح قالب جديد خالٍ في مساحة العمل الرئيسية، وغلق مربع الحوار New Document.

**٦- اختر File ⇐ Save وقم بتسمية القالب.**

سيتم إضافة القالب الجديد إلى لوحة Assets (انظر الشكل ٤-٣).

**٧- يمكنك الآن تحرير الصفحة كما هو الحال مع صفحات HTML؛ بمعنى أنه يمكنك إدراج صور أو نصوص أو جداول ... وهكذا.**

**٨- اختر Modify ⇐ Page Properties لتحديد ألوان للخلفية أو للنص أو للروابط وغيرها من الخيارات التي يمكن تطبيقها على الصفحة بأكملها.**




يتم عمل ذلك بالطريقة المتبعة في أي مستند آخر في برنامج Dreamweaver.

**٩- لجعل مساحة النص أو الصورة من المساحات التي يمكن تحريرها، حدد المحتوى الذي ترغب في تغييره، ثم انقر بالزر الأيمن للماوس (في نظام تشغيل Windows) أو انقر مع الضغط على زر Control (في جهاز Mac) واختر Templates ⇐ New Editable Region (كما هو موضح بالشكل ٤-٥).**

سيتم عرض مربع الحوار New Editable Region.

**١٠- قم بتسمية المساحة الجديدة. ننصح بأن تختار اسمًا يقوم بتعريف طبيعة المحتوى، مثل headline أو photo_caption.**

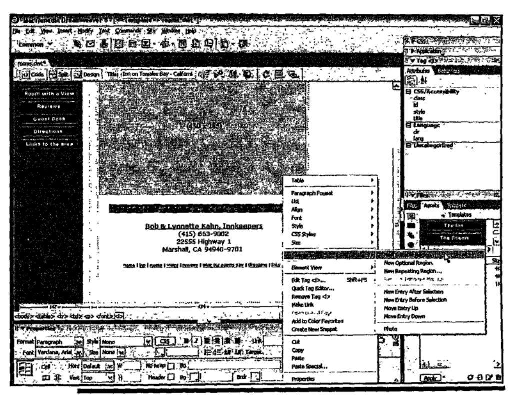
ستصبح الصورة أو النص المحدد قابلاً للتغيير في أية صفحة أنشأتها باستخدام القالب. هذا وتوجد العديد من المساحات القابلة للتحرير في القالب الواحد، مثل الجزء الخاص بالصورة والتعليق عليها. بينما تصبح المساحات ـ التي لم تحددها على أنها قابلةً للتحرير ـ مؤمنةً ولا يمكن تغييرها إلا إذا قمت بتعديل القالب نفسه.

**١١- انقر على زر OK.**

سيتم تظليل المساحة التي يمكن تحريرها مع وجود علامة تبويب في أعلى الجانب الأيسر تحمل اسمها.

**١٢- بعد الانتهاء من تصميم الصفحة، اختر File ⇐ Save لحفظ القالب.**

بإمكانك أن تجعل جدولاً بأكمله أو خلية مفردة من خلايا الجدول قابلةً للتحرير، كما يمكنك أن تجعل صفوف الجدول بأكملها قابلةً للتحرير. (لمزيد من المعلومات عن كيفية إنشاء جداول HTML، انظر الفصل السادس.)




**الشكل (٤-٥):** تستطيع تعديل أية مساحة من مساحات القالب كي تجعلها قابلةً للتحرير.

## حفظ الصفحات باعتبارها قوالب

في بعض الأحيان، تقوم بإنشاء صفحة قبل أن يخطر ببالك أنك قد تحتاج لإنشاء العديد من الصفحات التي تشبه هذه الصفحة فيما بعد، وأنه من الأفضل أن تجعلها بمثابة قالب حتى لا تضطر إلى إعادة إنشاء تصميم الصفحة عدة مرات. وفي أحيانٍ أخرى، قد ترغب في جعل إحدى الصفحات التي أنشأها شخصٌ آخر بمثابة قالب. في كلتا الحالتين، يمكننا أن نقول إن إنشاء قالب من صفحة موجودة بالفعل أسهل من إنشاء صفحة جديدة.

لحفظ الصفحة على أنها قالب، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح الصفحة التي ترغب في تحويلها إلى قالب.**

اختر File ⇐ Open وقم بالتصفح بحثًا عن الملف المطلوب، أو افتح الموقع الموجود في لوحة Files وانقر نقرًا مزدوجًا على الملف لفتحه.

**٢- اختر File ⇐ Save As Template .**

سيظهر مربع حوار Save As Template (انظر الشكل ٤-٦).

**٣- حدد موقعًا من قائمة Site المنسدلة.**

تضم هذه القائمة جميع المواقع التي قمت بتعريفها في برنامج Dreamweaver. إذا كنت تنشئ موقعًا جديدًا أو إذا لم تقم بتعريف موقعك بعد، فانظر الفصل الثاني لمعرفة كيفية القيام بذلك.

تلميح: استخدم خيار Save As Template لحفظ الصفحة كقالب في أي موقع تم تعريفه - الأمر الذي يسهل عليك حفظ تصميم صفحة من أحد المواقع لاستخدامها كقالب في موقع آخر.

**٤- قم بتسمية القالب في مربع النص Save As.**

في المثال الموضح بالشكل (٤-٦)، قمنا بتسمية القالب باسم guests.




**الشكل (٤-٦):** يمكن مشاهدة جميع القوالب في أي موقع تم تعريفه في مربع حوار Save As Template.

**٥- انقر على زر Save.**

لاحظ أن امتداد الملف الآن هو (dwt.) - الأمر الذي يشير إلى أنه قد أصبح قالبًا. يمكنك الآن إجراء أي تغييرات على هذا القالب بالطريقة نفسها المتبعة في تحرير أي قالب آخر.




**٦- حدد ما إذا كنت تريد تحديث الروابط من عدمه.**

وحيث إنه من المحتمل أن يتم حفظ الملف الرئيسي في دليل مختلف عن القوالب، يوفر لك برنامج Dreamweaver إمكانية تحديث جميع الروابط وجعلها تشير إلى الوجهة الصحيحة. إذا لم يكن لديك سبب محدد يمنعك من أن تجعل برنامج Dreamweaver يقوم بذلك، انقر على زر Yes.

**٧- قم بإجراء أي تعديلات ترغب في القيام بها واختر File ⇐ Save لحفظ الصفحة كقالب.**

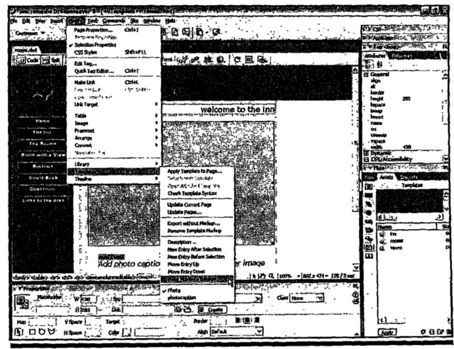
اتبع الخطوات المذكورة في الجزء السابق لإنشاء مساحات قابلة للتحرير. واتبع الخطوات المذكورة في التدريب القادم لإنشاء سمات قابلة للتحرير.

## إنشاء سمات قابلة للتحرير

لإنشاء سمات قابلة للتحرير، اتبع الخطوات التالية:

**١- في أي قالب Dreamweaver، حدد العنصر الذي ترغب في أن تنشئ له سمةً قابلةً للتحرير.**

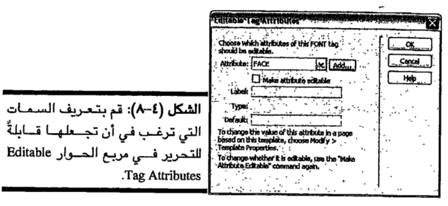
في المثال الموضح بالشكل (٤-٧)، حددنا جزءًا من نص، وسنجعل سمات هذا النص قابلةً للتحرير.



الشكل (٤-٧): حدد أي نص أو صورة أو أي عنصر آخر من عناصر الصفحة واستخدم قائمة Modify لجعل سمات هذا العنصر قابلةً للتحرير.

**٢- اختر Modify ⇐ Templates ⇐ Make Attribute Editable ، كما هو مبين بالشكل (٤-٧).**

سيظهر مربع الحوار Editable Tag Attributes، كما هو موضح بالشكل (٤-٨).




**الشكل (٤-٨):** قم بتعريف السمات التي ترغب في أن تجعلها قابلةً للتحرير في مربع الحوار Editable Tag Attributes.

**٣- من القائمة المنسدلة Attribute، اختر السمة التي ترغب في أن تجعلها قابلةً للتحرير.**

إذا لم تكن السمة موجودةً بعد، فانقر على زر Add.

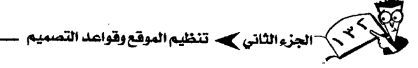
**٤- حدد مربع Make Attribute Editable، ثم قم بتحديد القيم الخاصة بخيارات Label وType وDefault.**

تختلف خيارات السمة تبعًا للعنصر الذي حددته، سواء كان هذا العنصر صورةً أو نصًا أم أي عنصر آخر من عناصر الصفحة. وباستخدام هذه الخيارات، يمكنك التحكم فيما إذا كانت الصورة ستكون قابلةً أم غير قابلة للتحرير، بالإضافة إلى التحكم في السمات الخاصة بعلامة ترميز الصورة والتي سيتم التعديل فيها عند استخدام القالب.

**٥- انقر على زر OK.**

## استخدام القوالب المخصصة

بعد أن تنشئ القوالب المخصصة، ستحتاج إلى أن تجعلها متاحةً للاستخدام. يمكن استخدام هذه القوالب في إنشاء أو تعديل جميع الصفحات الموجودة بموقعك أو يمكن استخدامها في أجزاء أو مساحات معينة فقط. فعلى سبيل المثال، في موقع مثل Inn on Tomales Bay، يمكنك إنشاء قالب للصفحات التي تصور كل حجرة، وإنشاء قالب آخر لعرض صور النزلاء. إن استخدام القوالب في إنشاء صفحة جديدة لا يختلف كثيرًا عن إنشاء صفحة HTML.




لاستخدام القالب في إنشاء صفحة جديدة، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر File ⇐ New .**

سيتم فتح إطار New Document.

**٢- حدد علامة التبويب Templates الموجودة أعلى إطار New Document.**

سيتم فتح مربع حوار New from Template، كما هو موضح بالشكل (٤-٩)، مشتملاً على جميع قوالب المواقع التي قمت بتعريفها في برنامج Dreamweaver.

**٣- من قائمة Templates For الموجودة في الجانب الأيسر، اختر الموقع الذي يضم القالب الذي ترغب في استخدامه.**

ستظهر القوالب في الموقع الذي تم تحديده في وسط مربع الحوار.

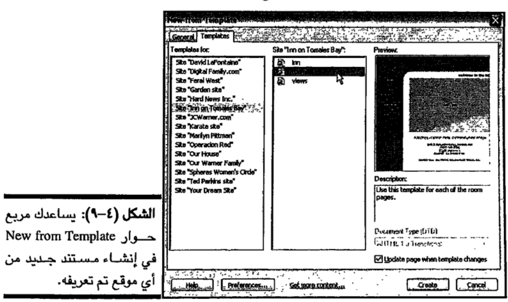
**٤- حدد القالب الذي ترغب في استخدامه من قائمة Site التي تتوسط مربع الحوار.**

سيتم عرض مربع معاينة للقالب الذي حددته في الجانب الأيمن من مربع الحوار. وفي المثال الموضح بالشكل (٤-٩)، حددنا قالب Rooms من موقع Inn on Tomales Bay.

**٥- انقر على زر Create.**

سيتم إنشاء صفحة جديدة من القالب وعرض مساحة العمل الرئيسية.

**٦- يمكنك تحرير أية مساحة من مساحات الصفحة القابلة للتحرير باستخدام سمات التحرير القياسية الخاصة ببرنامج Dreamweaver.**




**الشكل (٤-٩):** يساعدك مربع حوار New from Template في إنشاء مستند جديد من أي موقع تم تعريفه.





# إجراء تغييرات عامة باستخدام القوالب

إن أفضل ما يميز القوالب إمكانية تطبيق التغييرات على جميع الصفحات المنشأة باستخدامها تلقائيًا دفعةً واحدة عن طريق التعديل في القالب الأساسي. فعلى سبيل المثال، افترض أنك تريد تغيير تخطيط جميع صفحات عرض الشرائح بعد إنشائها مستخدمًا قالب عرض الشرائح الخاص ببرنامج Dreamweaver. قم أولاً بفتح قالب عرض الشرائح، ثم إجراء عمليات التحرير التي تريدها على تصميم الصفحة بأكمله، وعند حفظ القالب، يمكنك تحديث جميع الصفحات المصممة باستخدام هذا القالب تلقائيًا. وإذا قمت بإجراء التغييرات على العديدَ من الصفحات في الوقت نفسه، فسيساعد ذلك على توفير الوقت حقًا. يمكنك أن تختار أن تظل جميع الصفحات التي سبق وأن صممتها باستخدام القالب كما هي دون تغيير وتطبق التغييرات على الصفحات الجديدة فقط المُنشأة باستخدام القالب.

لتغيير القالب وعمل تحديث تلقائي لجميع الملفات الموجودة في موقعك التي تستخدم هذا القالب، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح أحد القوالب الموجودة بالفعل.**

**٢- استخدم سمات التحرير الخاصة ببرنامج Dreamweaver لإجراء أي تغييرات ترغب في إدخالها على القالب.**

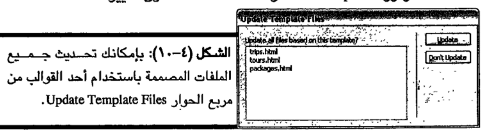
**٣- اختر File ⇐ Save .**

سيظهر مربع الحوار Update Template Files، الموضح بالشكل (٤-١٠).

**٤- انقر على زر Update لتحديث جميع الصفحات المُدرجة في مربع الحوار Update Template Files.**

سيقوم برنامج Dreamweaver بتحديث جميع الصفحات المُدرجة في مربع الحوار Update Template Files تلقائيًا ليعكس التغييرات التي أجريتها على القالب.

اختر زر Don't Update لترك هذه الصفحات دون تغيير.




**الشكل (٤-١٠):** بإمكانك تحديث جميع الملفات المصممة باستخدام أحد القوالب من مربع الحوار Update Template Files.

إذا لم تكن متأكدًا من القالب الذي استخدمته في إنشاء الصفحة، فيمكنك فتح القالب في أثناء فتح الصفحة، وإجراء التغييرات على القالب وتحديث جميع الصفحات التي تم إنشاؤها باستخدامه عن طريق تنفيذ الخطوات التالية:

١- افتح المستند الذي يستخدم القالب الذي ترغب في تغييره.

٢- اختر Modify ⇐ Templates ⇐ Open Attached Template ، كما هو موضح بالشكل (٤-١١).

سيتم فتح القالب.

٣- استخدم وظائف التحرير القياسية الخاصة ببرنامج Dreamweaver لتعديل القالب بالطريقة نفسها المتبعة عند تحرير أية صفحة أو قالب آخر.

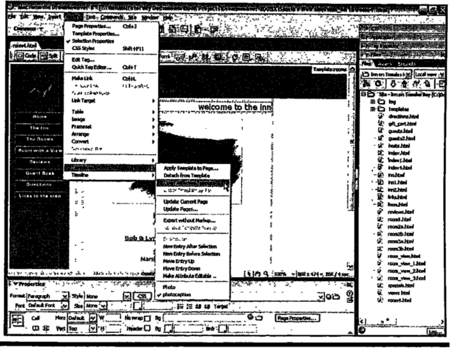
على سبيل المثال، لتعديل خصائص الصفحة الخاصة بالقالب، اختر Modify ⇐ Page Properties.

٤- اختر File ⇐ Save .

سيظهر مربع الحوار Update Template Files (انظر الشكل ٤-١٠).

٥- انقر على زر Update لتعديل جميع الصفحات المدرجة في مربع الحوار Update Template Files. انقر على زر Don't Update لترك هذه الصفحات دون تعديل.

إذا قمت باختيار زر Update، فسيقوم برنامج Dreamweaver بتعديل جميع الصفحات المدرجة في مربع الحوار Update Template Files تلقائياً.



الشكل (٤-١١): يمكنك فتح أحد القوالب المرفقة وتطبيق التغييرات على الصفحات التي تم إنشاؤها باستخدام هذا القالب تلقائيًا.




يمكنك تطبيق التغييرات على أحد القوالب مستخدمًا خيار Update Pages. ولكي تفعل ذلك، يجب أن تفتح القالب أولاً، ثم تجري التغييرات وتحفظها دون تطبيقها على الصفحات التي أنشأتها باستخدام هذا القالب. وفي أي وقت بعد ذلك، يمكنك اختيار Modify <= Templates <= Update Pages لتطبيق التحديث.

# إرفاق وفصل القوالب

يمكنك تطبيق القالب على الصفحة الحالية عن طريق إرفاقه، كما يمكنك حذف أحد القوالب من أية صفحة عن طريق فصله. عند تطبيق أحد القوالب على المستند الحالي، يُضاف محتوى هذا القالب إلى المحتوى الموجود بالفعل في هذا المستند. وإذا كان القالب مطبقًا بالفعل على الصفحة، فسيحاول برنامج Dreamweaver أن يطابق بين المساحات القابلة للتحرير والتي تحمل الاسم نفسه الموجود في كلا القالبين، مع إدراج المحتويات من مساحات الصفحة القابلة للتحرير في مثيلاتها داخل القالب الجديد. ويحدث ذلك بصورة تلقائية إذا كانت جميع المساحات تحمل الاسم نفسه.

قم بحذف أو فصل أحد القوالب من الصفحة إذا أردت التأكد من أن التغييرات التي تم إجراؤها على القالب الأساسي لم تؤثر على الصفحة التي تم إنشاؤها باستخدام القالب. ويساعد فصل القالب أيضًا في إلغاء تأمين جميع مساحات الصفحة - بمعنى أنها تصبح قابلةً للتحرير بأكملها.

يمكنك تطبيق أحد القوالب على الصفحة الحالية باستخدام أحد الأسلوبين التاليين:

- ✓ اختر Modify <= Templates <= Apply Template to Page ، ثم انقر نقرًا مزدوجًا على اسم القالب لتطبيقه على الصفحة.
- ✓ اسحب القالب من لوحة Templates إلى إطار المستند.

إذا لم تتطابق المساحات القابلة للتحرير، فسيطلب منك برنامج Dreamweaver أن تحدث نوعًا من التطابق بين أسماء المساحات المختلفة في مربع الحوار. وبعد حل مشكلات الاختلاف والتطابق، انقر على زر OK.

يمكنك فصل أحد القوالب، أو حذف مجموعة قوالب من الملف، عن طريق تحديد Modify <= Templates <= Detach from Template . فهذا سيؤدي إلى جعل الملف بأكمله قابلاً للتحرير مرة أخرى، ولكن لن يتم تطبيق أي تغييرات تجريها في المستقبل على الصفحة المفصولة.

# إعادة استخدام العناصر من خلال سمة *Library*

لا تعتبر Library من السمات الشائعة في برامج تصميم الويب. لذا، قد يبدو هذا المفهوم جديداً بالنسبة لك حتى وإن كنت تنشئ مواقع الويب منذ فترة طويلة. وكلما زادت خبرتك في هذا المجال، زاد تقديرك لأهمية هذه السمة بشكل أكبر وللوقت التي سوف توفره عليك.

لقد صُممت سمة Library الخاصة ببرنامج Dreamweaver لإدراج وتحديث العناصر التي تظهر في صفحات عديدة بموقع الويب تلقائيًا. بمعنى أنه يمكنك حفظ أي عنصر على أنه عنصر Library – شعاراً كان أو صفًا يشتمل على صور لاستعراض الموقع أو حتى جدول خاص بالصور والروابط. بعد ذلك، يمكنك إدراج هذا العنصر (أو مجموعة من العناصر) في أية صفحة عن طريق سحبه من Library إلى الصفحة الجديدة. والأفضل من ذلك، أنك إذا أردت تغيير عنصر Library (من خلال إضافة أو تغيير رابط على سبيل المثال)، يمكنك ببساطة تحرير العنصر المخزن في Library ثم ترك برنامج Dreamweaver ليقوم بتحديث هذا العنصر تلقائيًا في جميع الصفحات التي يظهر فيها عبر الموقع بأكمله.

إن Library items عبارة عن كود يحتوي على مراجع وروابط خاصة بالصور. وتعد مثل هذه العناصر من الأساليب الجيدة في مشاركة العمل بين المصممين من ذوي المهارات المختلفة، مثلها في ذلك مثل القوالب. فعلى سبيل المثال، قد يقوم أحد المصممين بإنشاء شعار، بينما يقوم آخر بإنشاء عناصر الاستعراض. بعد ذلك، يمكن وضع هذه العناصر جميعًا في Library لتصبح متاحةً لبقية فريق العمل. وهذه السمة توفر مزيداً من المرونة بدرجة أكبر من القوالب؛ لأن العناصر التي تحتوي عليها يمكن وضعها في أي مكان بالصفحة مرات عديدة. وليست سمة Library من السمات التي يمكن المشاركة في استخدامها عبر جميع المواقع. فكل موقع تقوم بتعريفه له مجموعة عناصر خاصة به مخزنة في Library تتعلق بذلك الموقع.

يمكنك حفظ أي عنصر في الجزء الرئيسي من المستند على أنه عنصر Library، بما في ذلك النصوص والجداول والنماذج والصور والتطبيقات المصغرة المكتوبة بلغة Java (أو Applets) وكذلك ملفات الوسائط المتعددة. علاوة على ذلك، قد تشمل عناصر Library أيضاً نصوص JavaScript البرمجية المُضمنة، ولكن هناك بعض المتطلبات الخاصة بتحرير هذه النصوص البرمجية المُضمنة في عناصر Library. (لمزيد من المعلومات عن هذه النصوص انظر الفصل التاسع.)



لا تحتوي عناصر Library على ملفات style sheets خاصة بها؛ لأن الكود الخاص بهذه الملفات يظهر فقط كجزء من رأس ملف HTML. (لمزيد من المعلومات عن style sheets، انظر الفصل الثامن.)

## كيفية إنشاء عناصر *Library* واستخدامها

توضح الأجزاء القادمة كيفية إنشاء عناصر Library وإضافتها إلى الصفحة وتحريرها وتحديثها في العديد من الصفحات. يجب أن تقوم بهذه الخطوات بكل حذر وبالترتيب حتى تحصل على النتائج المطلوبة. وقبل إنشاء عناصر Library أو استخدامها، يجب أن تقوم بتعريف أحد المواقع أولاً أو تفتح موقع تم إنشاؤه بالفعل. إذا لم تكن على دراية بكيفية القيام بهذه العملية، فانظر الفصل الثاني.



إن إنشاء أحد عناصر Library المطلوبة في الصفحة الحالية فكرةٌ جيدة؛ لأنك تستطيع أن ترى شكل العنصر قبل إضافته إلى جزء Library. وبالطبع، يمكنك تحرير العنصر بعد إضافته إلى جزء Library، ولكن شكله قد يختلف عن الشكل الذي كان عليه إذا تمت إضافته إلى صفحة الويب. فعلى سبيل المثال، لا تضم عناصر Library علامات الترميز <BODY> عند حفظها في جزء Library. وبالتالي، ستظهر ألوان الرابط باللون الأزرق كوضع افتراضي عند عرضها في جزء Library، حتى وإن كانت ألوان الرابط قد تغيرت إلى اللون الأرجواني في جميع صفحات الموقع.

### إنشاء عنصر *Library*

لكي تنشيء عنصر Library يمكن استخدامه في صفحات عديدة على موقعك، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح أي ملف يحتوي على صور أو نصوص أو عناصر أخرى بالصفحة التي تريد حفظها على أنها Library item.**

بدلاً من ذلك، يمكنك إنشاء صفحة جديدة وإدراج العنصر الذي ترغب في حفظه في Library.

**٢- في هذه الصفحة، حدد العنصر (أو العناصر) الذي ترغب في حفظه كعنصر Library، مثل صف الصور المستخدم في استعراض موقعك.**

**٣- اختر Modify ⇐ Library ⇐ Add Object to Library.**

سيتم فتح علامة التبويب Assets في لوحة Files وعرض Library. سيظهر عنصر Library الجديد باسم "Untitled".

**٤- قم بتسمية العنصر بالكيفية التي تسمي بها أي ملف في برنامج Finder في جهاز Mac أو في برنامج Explorer في أجهزة الكمبيوتر الشخصية.**

بعد تسمية عنصر Library، سيتم حفظه تلقائيًا في جزء Library، فيتسنى لك بذلك تطبيقه بسهولة على أية صفحة جديدة أو أية صفحة موجودة بالفعل في الموقع. وهنا تم إدراج جميع العناصر في جزء Library الموجود في لوحة Assets، كما هو موضح بالشكل (٤-١٢).

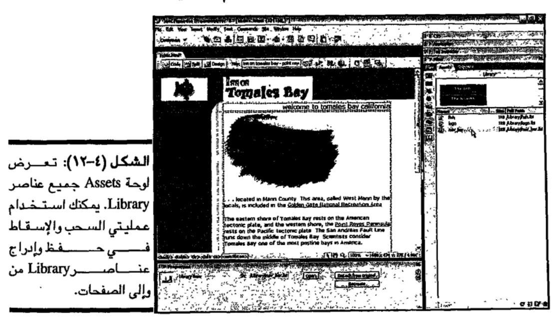
## إضافة عنصر *Library* إلى الصفحة

يمكنك إضافة عناصر Library إلى صفحاتك بكل سهولة عن طريق سحبها من لوحة Assets إلى الصفحة المطلوبة. وعند إضافة أحد عناصر Library إلى الصفحة، يتم إدراج محتواه في المستند ويحدث نوع من الارتباط بين هذا المحتوي الموجود في الصفحة وذلك العنصر. ويعتبر ذلك مهمًا؛ لأنه يُمَكّنك من تحرير عنصر Library فيما بعد، بالإضافة إلى تطبيق التغييرات على جميع الصفحات التي يظهر فيها ذلك العنصر، ولكنك لن تستطيع تحرير العنصر في الصفحة المدرج فيها. إذا أردت تحرير هذا العناصر، فلتفعل ذلك من داخل جزء Library، كما سترى في الجزء القادم.

لإضافة عنصر Library إلى الصفحة، اتبع الخطوات التالية:

**١- قم بإنشاء مستند جديد في برنامج Dreamweaver أو افتح أحد الملفات الموجودة بالفعل.**

**٢- اختر علامة التبويب Assets من لوحة Files، ثم حدد أيقونة Library.**




**الشكل (٤-١٢):** تعرض لوحة Assets جميع عناصر Library. يمكنك استخدام عمليتي السحب والإسقاط في حفظ وإدراج عناصر Library من وإلى الصفحات.



سيظهر جزء Library في لوحة Assets (ارجع إلى الشكل ٤-١٢).

**٣- اسحب أحد العناصر من لوحة Library إلى إطار Document.**

يمكن، بدلاً من ذلك، تحديد أحد العناصر في لوحة Library والنقر على زر Insert.

سيظهر هذا العنصر تلقائيًا في الصفحة. بعد ذلك، تستطيع أن تستخدم أيًا من سمات التنسيق في Dreamweaver لتحديد موضع هذا العنصر في الصفحة.

## تظليل عناصر *Library*

تظهر عناصر Library مظللةً لتمييزها عن العناصر الأخرى الموجودة بالصفحة. كما يمكن تخصيص لون التظليل لعناصر Library بالإضافة إلى إمكانية إظهار أو إخفاء لون هذا التظليل من مربع حوار Preferences.

لتغيير أو إخفاء التظليل الخاص بعناصر Library، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Edit ⇐ Preferences (في نظام تشغيل Windows) أو Dreamweaver ⇐ Preferences (في نظام Mac).**

سيظهر مربع حوار Preferences.

**٢- حدد Highlighting من جزء Category الموجود ناحية اليسار.**

**٣- انقر على مربع الألوان الخاص بعناصر Library لتحديد اللون المطلوب، ثم حدد المربع الموجود بجوار خيار Show؛ وذلك لعرض لون التظليل الخاص بعناصر Library الموجودة بالصفحة.** أو اترك هذا المربع دون تحديد؛ إذا لم تكن ترغب في إظهار لون التظليل.

**٤- انقر على زر OK لإغلاق مربع الحوار Preferences.**

## إجراء تغييرات شاملة على عناصر *Library*

من أكثر مميزات سمة Library الخاصة ببرنامج Dreamweaver توفيراً للوقت إمكانية إدخال التغييرات على العناصر وتطبيقها تلقائيًا على جميع الصفحات التي يظهر فيها عنصر Library.

لتحرير أحد عناصر Library، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر علامة التبويب Assets من لوحة Files، ثم حدد أيقونة Library.**

سيظهر جزء Library في لوحة Assets (ارجع للشكل ٤-١٢).

**٢- انقر نقرًا مزدوجًا على أي عنصر من العناصر المدرجة داخل لوحة Library لفتحه.**

سيفتح برنامج Dreamweaver إطارًا جديدًا لتحرير عنصر Library.



حيث إن عنصر Library عبارة عن كود صغير، فإنه لا يشتمل على علامة الترميز <BODY> التي يتم فيها تحديد لون الخلفية أو الرابط أو النص. لا تقلق بهذا الشأن؛ فسوف يكتسب عنصر Library الإعدادات المناسبة من علامات الترميز الموجودة في الصفحة التي تم إدراجه فيها.

**٣- قم بإجراء التغييرات التي ترغب في إدخالها على عنصر Library بالطريقة التي تستخدمها عند تحرير أي عنصر في برنامج Dreamweaver.**

على سبيل المثال، يمكن تغيير الرابط وتحرير النص وتغيير الخط أو الحجم أو حتى إضافة صور أو نصوص أو عناصر أخرى.

**٤- اختر File ⇐ Save لحفظ التعديلات التي قمت بإدخالها على العنصر الأصلي.**

سيتم فتح مربع الحوار Update Library Items مشتملاً على قائمة بجميع الصفحات التي يظهر فيها عنصر Library.

**٥- انقر على زر Update لإدخال التغييرات - التي قمت بإجرائها على عنصر Library - على جميع الصفحات الموجودة. وإذا رغبت في عدم إدخال التغييرات على جميع الصفحات التي يظهر فيها عنصر Library، فاختر Don't Update.**

سيعرض مربع حوار Update Pages ما تم الانتهاء منه من عملية التحديث. ويمكنك إيقاف عملية التحديث من مربع الحوار نفسه إذا لزم الأمر.

إذا أردت إنشاء عنصر Library جديد يعتمد على عنصر آخر تم إنشاؤه بالفعل دون تغيير العنصر الأصلي، فاتبع الخطوات الثلاث الأولى مع استبدال الخطوة الرابعة واختيار File ⇐ Save As بدلاً منها وتسمية العنصر باسم جديد.

## تحويل عناصر *Library* إلى عناصر قابلة للتحرير

إذا رغبت في تحرير عنصر Library في صفحة معينة سبق لك أن أدرجته فيها، أو إذا رغبت في إدخال تعديلات على صفحتين فقط، فيمكن التجاوز عن سمة Library التلقائية عن طريق إلغاء عملها أو عن طريق إيقاف عمل الرابط الذي يربط بين العنصر الأصلي في جزء Library والعنصر الذي تم إدراجه في الصفحة.

تذكر أنه بعد إيقاف عمل الرابط، لن تستطيع تحديث عنصر Library تلقائيًا في الصفحة المدرج فيها.

لجعل أحد عناصر Library قابلاً للتحرير، اتبع الخطوات التالية:

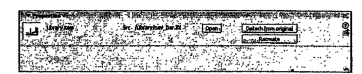
**١- افتح أي ملف يحتوي على عنصر Library وحدد هذا العنصر.**

سيعرض جزء Properties خيارات عنصر Library الموضحة بالشكل (٤-١٣).

**٢- انقر على زر Detach from Original.**

ستظهر رسالة تحذيرية تخبرك بأنك إذا قمت بفصل عنصر Library عن النسخة الأصلية للملف، فلن يمكن تحديث هذا العنصر مرةً ثانية عند تحرير هذه النسخة.

**٣- انقر على زر OK لفصل عنصر Library.**




**الشكل (٤-١٣):** يشتمل جزء Properties على زر Detach from Original الذي يلغي عمل الرابط بين العنصر الموجود في الصفحة ومايماثله في جزء Library.

# استخدام سمة *Tracing Image* في التخطيط

تعد سمة Macromedia Tracing Image من السمات المتميزة في مجال تصميم الويب على الرغم من أن هذا المفهوم ليس جديداً. تمكنك هذه السمة من استخدام الرسومات كأداة إرشادية في تصميم الصفحات، مثل الرسام الذي يُنشئ رسمًا تخطيطيًا، ثم يقوم بعد ذلك بتلوين الصورة النهائية عن طريق شفٍّ هذا التخطيط.

تعتبر سمة Tracing Image هي السمة المثلى لمن يرغبون في إنشاء تصميم، في بادئ الأمر، باستخدام برامج أمثال Photoshop أو Fireworks ثم ينشئون بعد ذلك صفحة ويب على غرار هذا التصميم. باستخدام هذه السمة، يمكن إدراج صورة في خلفية الصفحة بهدف شَفّ ملامح هذه الصورة. بعد ذلك، يمكنك وضع طبقات أو إنشاء خلايا جداول على الصورة الأصلية؛ مما يسهل عملية إعادة إنشاء التصميم باستخدام HTML. يمكن استخدام صور JPG أو GIF أو PNG كصور يمكن شَفُّها. كما يمكن إنشاؤها أيضًا في أي تطبيق خاص بالرسومات يدعم هذه التنسيقات.




على الرغم من ظهور الصورة التي ستشفها في خلفية الصفحة، فإنها لن تحل محل صورة الخلفية ولن يتم عرضها مطلقًا بالمتصفح.




لإضافة الصورة التي سيتم شَفَّها إلى الصفحة، اتبع الخطوات التالية:

**١- قم بإنشــــاء صـفـحـة جـديدة أو افـتـــح أي صـفـحـة مـوجـودة بالفـعل في بـرنامج Dreamweaver.**

**٢- اختر Modify ⇐ Page Properties.**

سيتم فتح مربع الحوار Page Properties، كما هو موضح بالشكل (٤-١٤).

**٣- قم بتـحـديد Tracing Image من قائمة Category على الجـانب الأيسر مـن مربع الحوار.**

سيتم عرض خيارات Tracing Image على الجانب الأيمن.

**٤- انقر على زر Browse لتحديد الصورة التي ترغب في شَفِّها.**

سيظهر مربع الحوار Select Image Source.

**٥- انقر على الصورة التي ترغب في شَفِّها.**

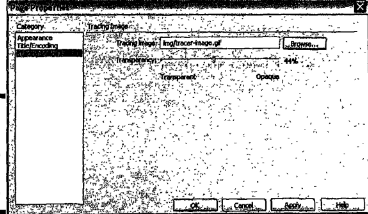
**٦- انقر على زر OK.**

**٧- اسـتـخـدم المؤشر المنزلق في Transparency لضبط درجة العتامة (Opaque) الخاصة بالصورة.**

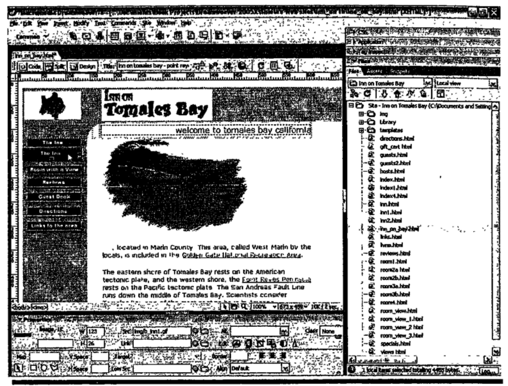
إن تقليل نسبة الشفافية الخاصة بالصورة التي تشف منها يجعلها شاحبةً. وهذا بدوره يساعدك في التمييز بين هذه الصورة ومحتوى الصفحة بكل سهولة. اضبط مستوى الشفافية بما يتلائم وتفضيلاتك، ولكن نسبة 50% تعطي نتائج جيدة في معظم الصور.

**٨- انقر على زر OK.**

ستظهر الصورة في إطار المستند، كما هو موضح بالشكل (٤-١٥).




**الشكل (٤-١٤):** يتيح لك مربع الحوار Page Properties إمكانية ضبط الصورة التي ستشف منها لاستخدامها عند تخطيط صفحة HTML.




**الشكل (٤-١٥)**: عند وضع الصورة التي ستشف منها خلف الصفحة في برنامج Dreamweaver، يمكنك استخدامها كأداة إرشادية لوضع بعض العناصر مثل الصور بشكل أكثر دقة.

تشتمل سمة Tracing Image على بعض الخيارات الأخرى. اختر View <= Tracing Image لعرض الخيارات التالية:

- ✓ **Show**: يقوم هذا الخيار بإخفاء الصورة التي تَشِفّ منها في حالة الرغبة في فحص العمل دون إظهار هذه الصورة ولكن دون حذفها في الوقت ذاته.
- ✓ **Align with Selection**: يُمَكّنك هذا الخيار من محاذاة الصورة التي تشف منها مع عنصر محدد في الصفحة تلقائياً.
- ✓ **Adjust Position**: يُمَكّنك هذا الخيار من استخدام مفاتيح الأسهم أو كتابة قيمة الإحداثي X والإحداثيY للتحكم في وضع الصورة التي ستشف منها خلف الصفحة.
- ✓ **Reset Position**: يعمل هذا الخيار على إعادة ضبط الإحداثي X والإحداثيY المتعلقين بالصورة التي تَشِفّ منها على 0 و0.
- ✓ **Load**: يُمَكّنك هذا الخيار من إضافة أو استبدال الصورة التي تَشِفّ منها.

## استخدام السمات الخاصة بإدارة المواقع في برنامج *Dreamweaver*

في الفصل الثاني، تم عرض مربع الحوار Manage Sites الخاص ببرنامج Dreamweaver بالإضافة إلى بعض الخيارات الموجودة في مربع الحوار Site Definition، مثل مربع الحوار Local Info الذي تقوم فيه بإجراء الخطوات الأساسية الخاصة بإنشاء أي موقع ويب. في الأجزاء التالية، سنشرح بقية الاختيارات المتاحة في مربع الحوار Site Definition. إذا كنت تعمل بمفردك على موقع الويب، فلن تحتاج إلى استخدام السمات المذكورة في الأجزاء الثلاثة القادمة.

### استخدام خيار *Testing Server*

يُمَكِّنك خيار Testing Server من تحديد وحدة الخدمة، وهي خطوةٌ مهمةٌ إذا أردت إنشاء موقع ويب متصل بقاعدة بيانات باستخدام سمات برنامج Dreamweaver. ستجد المزيد من المعلومات عن كيفية عمل ذلك في الفصل الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر. وإذا لم ترغب في إنشاء موقع يستخدم قاعدة بيانات أو إحدى اللغات البرمجية (مثل لغة PHP أو ASP)، فلن تحتاج إلى إجراء أي تغييرات على مربع الحوار هذا.

### استخدام سمة *Check In/Out*

صُممت سمة Check In/Out لمنع الأفراد من الكتابة فوق عمل الآخرين - بما يؤدي إلى حذفه - وذلك عندما يشترك أكثر من شخص في موقع الويب نفسه (وهي سمة قيمة إذا أردت تنسيق العمل مع فريق تصميم الويب). وعندما يقوم أحد المطورين الذين يعملون بموقع الويب بتأمين أحد الملفات، فلن يستطيع المطورون الآخرون الذين يعملون على الموقع نفسه أن يُدخلوا أية تعديلات على هذه الصفحة. وعند تأمين أحد الملفات، فستظهر علامة تحديد خضراء اللون بجوار اسم الملف في لوحة Files. أما إذا قام شخصٌ آخر بتأمين الملف، فستظهر علامة تحديد حمراء اللون بجوار اسم الملف.

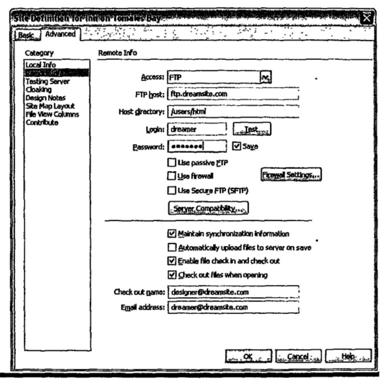
حتى تتمكن من استخدام سمة Check In/Out، حدد خيار Enable File Check In and Check Out الموجود أسفل مربع الحوار Remote Info. يمكن توسيع مربع الحوار لعرض الخيارات الأخرى. وإذا أردت تأمين الملفات عند فتحها، حدد خيار Check Out Files When Opening (انظر الشكل ٤-١٦).




تلميح

## تنسيق العمل بين الأفراد باستخدام برامج متابعة التغييرات

تُمكّنك برامج متابعة التغييرات من إدارة التغييرات بشكل أفضل ومنع أعضاء الفريق المختلفين من الكتابة فوق عمل بعضهم البعض مما يؤدي إلى حذفه. إذا كنت تستخدم هذه البرامج بالفعل، فستسعد كثيراً عندما تعرف أنه بإمكانك دمج كل من Visual SourceSafe والنُظم التي تستخدم بروتوكول Web DAV في برنامج Dreamweaver. وبهذه الطريقة يمكنك الاستفادة من السمات الخاصة بإدارة المواقع في برنامج Dreamweaver وحماية الكود في الوقت نفسه. إذا لم تكن على دراية بمثل هذه البرامج، فقُم بزيارة موقع شركة Microsoft على العنوان التالي: (http:/ /msdn.microsoft.com/ssafe/) لمزيد من المعلومات عن Visual SourceSafe.




**الشكل (٤-١٦):** تساعدك سمة Check In/Out في معرفة الشخص الذي يعمل في إحدى الصفحات وذلك عند اشتراك أكثر من شخص في الموقع.

باستخدام هذه السمة، يمكن التعرف على الملفات التي يعمل فيها شخص بعينه. لكن إذا رغبت في استخدام إمكانية التتبع، حدد الخيار Check Out Files When Opening ثم اكتب الاسم الذي تريده أن يكون مقترنًا بتلك الملفات في حقل Check Out Name (يمكن أن تكتب اسمك أو أي اسم آخر). بعد ذلك، قم بإدخال عنوان بريدك الإليكتروني في حقل Email Address. (هناك ضرورة إلى وجود حقل Email Address حتى يحدث نوعٌ من التكامل بين برنامج Dreamweaver والبريد الإلكتروني - الأمر الذي من شأنه تسهيل عملية الاتصال بين مطوري الموقع. لمزيد من المعلومات عن البريد الإليكتروني المدمج، انظر الجزء التالي).

## استخدام البريد الإليكتروني المدمج في *Dreamweaver*

يعتبر البريد الإليكتروني الموجود في برنامج Dreamweaver من السمات التي لها أهميتها في التصميم الجماعي لموقع الويب عند استخدام أداة Check In/Out (التي سبق التحدث عنها في الجزء السابق). ليس هذا فقط، ولكن البريد الإليكتروني المدمج في Dreamweaver يُمكّنك من الدخول بسهولة إلى عناوين البريد الإليكتروني الخاصة بالأعضاء الآخرين متى احتجت ذلك.

عندما يعمل أشخاص عديدون في تصميم موقع واحد، من الشائع أن يقوم أحد الأشخاص بتأمين الصفحة التي تريد التعامل معها. وإلى أن يتم إلغاء هذا التأمين، سيستحيل عليك إجراء أي عمل في هذه الصفحة. وفي مربع الحوار Site Definition الخاص ببرنامج Dreamweaver، يستطيع أي مطور أن يكتب عنوان بريده الإليكتروني باستخدام سمة Check In/Check Out. بعد ذلك، عندما تجد أن أحد الأشخاص يعمل في الصفحة التي تريد العمل فيها، يمكنك بسهولة إرسال رسالة بريد إليكتروني إليه تطلب منه أن يلغي هذا التأمين حتى تتمكن من استخدامها، وذلك عن طريق النقر على اسم الشخص في إطار Files.

يستطيع أي مطور في فريقك أن يستخدم الخطوات التالية في إضافة عنوان بريده الإليكتروني في نسخة Dreamweaver التي يستخدمها كجزء من عملية إعداد أداة Check In/Check Out:

**١- اختر Site ⇐ Manage Sites.**

سيتم فتح مربع الحوار Manage Sites.

**٢- حدد الموقع الذي ترغب في التعامل معه، ثم انقر على زر Edit.**

سيتم فتح مربع الحوار Site Definition.

**٣- انقر على علامة التبويب Advanced.**

**٤- اختر Remote Info من قائمة Category الموجودة ناحية اليسار.**

ستظهر صفحة Remote Info (ارجع إلى الشكل ٤-١٦).

**٥- حدد مربع الاختيار Enable File Check In and Check Out.**

**٦- حدد مربع الاختيار Check Out Files When Opening.**

**٧- أدخل اسمك في مربع نص Check Out Name.**

يمكن إدخال اسم الشهرة الخاص بك طالما أنه معروف لدى فريق المصممين المشتركين معك.

**٨- أدخل عنوان بريدك الإليكتروني في مربع نص Email Address.**

**٩- انقر على زر OK لحفظ التغييرات التي قمت بإدخالها. انقر على زر Done في مربع الحوار Manage Sites.**

سيتم غلق مربع الحوار Manage Sites.

## استخدام سمة *Design Notes*

إذا كنت تتعرض في بعض الأحيان لنسيان التفاصيل الخاصة بالعمل الذي تقوم به أو تنسى أن تخبر أصدقائك عن بعض الأمور المهمة عن موقع الويب الذي تعمل به، فسوف تعمل سمة Design Notes الخاصة ببرنامج Dreamweaver على تخفيف وطأة مثل هذه المواقف.

إذا أردت إخفاء بعض المعلومات المهمة عن الزائرين، مثل بعض التصميمات المبتكرة، مع استمرار مشاركة فريق المطورين هذه المعلومات، فاستخدم سمة Design Notes. فالمعلومات التي يتم حفظها في صفحة Design Note داخل برنامج Dreamweaver يمكن أن تنتقل مع أية صورة أو ملف HTML، حتى لو تم نقل هذا الملف من موقع ويب إلى آخر أو من برنامج Fireworks إلى Dreamweaver.

تُمَكّنك هذه السمة، في المقام الأول، من تسجيل المعلومات (ولتكن رسالة أرسلتها إلى مُصمم آخر) وإرفاقها مع أحد الملفات أو المجلدات. تعمل هذه السمة بالطريقة التي تعمل بها علامة الترميز الخاصة بالتعليقات (وبمعنى آخر، فهي عبارة عن كود HTML يُمكّنك من إضافة نص إلى الصفحة التي يتعذر عرضها في المتصفح) ولكن بمزيد من الخصوصية. ولكن على عكس علامات الترميز الخاصة بالتعليقات (والتي يمكن رؤيتها إذا قام أحد الأشخاص بالاطلاع على كود HTML الخاص بصفحة الويب)، لا يمكن لزائري الموقع رؤية هذه الصفحة. والطريقة الوحيدة التي تساعد زائري الموقع على رؤية هذه الصفحة هي كتابة مسار الدليل الفرعي لملفات Design Notes، فتستطيع بذلك استعراض تلك الملفات مباشرةً. ويمكن تأمين تلك الملفات بحيث لا يتمكن

أي شخص من الإطلاع عليها، ولكن هذا مسموح به فقط إذا كنت تمتلك حق الوصول كمدير إلى وحدة الخدمة الخاصة بك. لتوفير مزيد من الأمان، يمكنك الاحتفاظ بهذه الملفات على القرص الصلب في جهازك، وعدم عرضها مطلقًا على وحدة الخدمة الخاصة بك – على الرغم من أن زملائك لن يستطيعوا بالطبع فهم ملاحظاتك المُشفرة.

حتى يتسنى لك الوصول إلى صفحة Design Notes، اختر Design Notes من قائمة Category الموجودة بمربع الحوار Site Definition (انظر الشكل ٤-١٧). تتيح لك الإعدادات الموجودة في هذه الصفحة إمكانية التحكم في كيفية استخدام سمة Design Notes في Dreamweaver. وفيما يلي هذه الإعدادات:

- ✓ **Maintain Design Notes**: حدد هذا الخيار لتتأكد من أن صفحة Design Notes ستظل مُرفقةً بالملف عند نسخه أو نقله أو عرضه على وحدة الخدمة.
- ✓ **Upload Design Notes for Sharing**: اختر هذا الخيار لتضمين صفحة Design Notes في الملفات عند إرسالها إلى وحدة الخدمة عن طريق بروتوكول FTP.
- ✓ **Clean Up**: يمكنك هذا الزر من حذف صفحة Design Notes التي لم تعد ترتبط بالملفات أو المجلدات الموجودة في الموقع.




عند إنشاء بعض الرسومات في برنامج Macromedia Fireworks، يمكن أن تنشئ صفحة Design Note لكل ملف من ملفات الصور المتاحة في برنامج Dreamweaver. لاستخدام هذه السمة، أنشئ صفحة Design Note في برنامج Fireworks ثم أرفقها مع الصورة. وبعد ذلك، عندما تحفظ الصورة التي أنشأتها باستخدام Fireworks في المجلد الخاص بموقع الويب، سيتم حفظ صفحة Design Note معها. وعندما تفتح هذا الملف في Dreamweaver، سيتم عرض صفحة Design Note فور النقر بالزر الأيمن للماوس على الصورة (أو من خلال النقر مع الضغط على زر Control في نظام Mac). تعد هذه السمة إحدى الطرق الجيدة في تدعيم الاتصال بين مصممي الرسومات والأعضاء الآخرين المشتركين في التصميم.

لتنشيط سمة Design Notes، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Site ⇐ Manage Sites .**

سيتم فتح مربع الحوار Manage Sites.

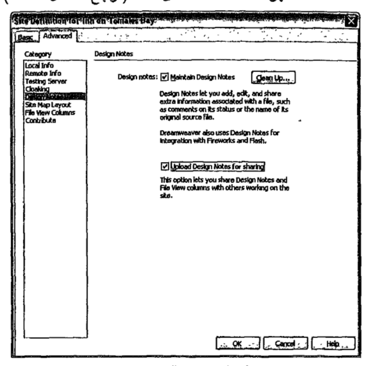
**٢- حدد الموقع الذي ترغب في التعامل معه، ثم انقر على زر Edit.**

سيتم فتح مربع الحوار Site Definition.

**٣- حدد علامة التبويب Advanced.**

**٤- اختر Design Notes من قائمة Category الموجودة ناحية اليسار.**

ستظهر صفحة Design Notes (ارجع للشكل ٤-١٧).




**الشكل (٤-١٧):** تتيح لك صفحة Design Notes إمكانية تضمين صفحات Design Notes مع الملفات التي يتم إرسالها إلى وحدة خدمة الويب.

**٥- حدد الخيار Maintain Design Notes.**

إذا حددت هذا الخيار ثم قمت بنسخ أحد الملفات أو نقله أو إعادة تسميته أو حذفه، فسيتم أيضًا نسخ صفحة Design Notes المرفقة معه أو نقلها أو إعادة تسميتها أو حذفها.

**٦- في حالة الرغبة في إرسال صفحات Design Notes مع الملفات عند عرضها على وحدة الخدمة الخاصة بك، حدد الخيار Upload Design Notes for Sharing.**

إذا كتبت بعض الملاحظات ولم تكن ترغب في أن تظهر صفحة Design Notes عند عرض الملف على وحدة الخدمة، قم بإلغاء تحديد هذا الخيار، فيتسنى لك بذلك الاحتفاظ بملفات Design Notes على جهازك دون أن يتم عرضها مع الملف.

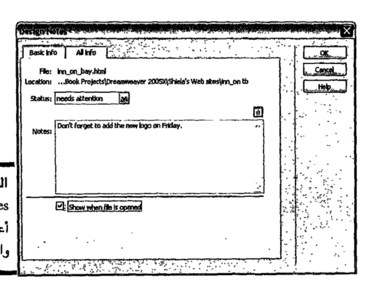
**٧- انقـر على زر OK في مـربـع الحـوار Site Definition، ثم انقـر على زر Done في مربع الحوار Manage Sites.**

سيتم غلق مربع الحوار Manage Sites.

لإضافة صفحات Design Notes إلى أحد المستندات، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح الملف الذي ترغب في إضافة صفحة Design Note إليه، ثم اختر File ⇐ Design Notes.**

سيتم فتح مربع الحوار Design Notes (انظر الشكل ٤-١٨). ستحتاج إلى تحديد الملف لإضافة أو تعديل صفحة Design Note.




**الشكل (٤-١٨):** تساعدك صفحات Design Notes في إرسال رسائل إلى أعضاء فريق التصميم مع المستندات والصور بل وحتى المجلدات بأكملها.

**٢- حدد حالة المستند من مربع القائمة المنسدلة Status.**

الخيارات المتاحة في هذه القائمة هي كالآتي: Draft وRevision 1 وRevision 2 وRevision 3 وAlpha وBeta وFinal وNeeds Attention. يمكنك اختيار أيٍ من هذه الحالات، ولكن يجب أن تحدد معنى كل خيار من هذه الخيارات وكيفية استخدامه في إدارة عملية إنشاء الموقع مع فريق المصممين الذي تتعامل معه.

**٣- اكتب التعليقات في مربع النص Notes.**

**٤- انقر على أيقونة Insert Date (الأيقونة الخاصة بصفحة التقويم والموجودة فوق مربع النص Notes مباشرةً)، في حالة الرغبة في إدراج التاريخ الحالي.**

سيتم إدراج التاريخ الحالي تلقائياً.




يمكنك أيضًا تحديد مربع الاختيار Show When File Is Open. وبتحديد هذا المربع، سيتم عرض صفحة Design Notes كلما تم فتح الملف ولا يمكن فقدها.

**٥- انقر على علامة التبويب All Info في مربع الحوار Design Notes.**

يمكنك إضافة أية معلومات أخرى، قد تكون مفيدة لمطوري موقعك، في علامة التبويب All Info. على سبيل المثال، يمكنك كتابة اسم المصمم الأصلي في حقل Name. وفي حقل Value، قم بتعريف القيمة على أنها اسم ذلك الشخص أو أولوية المشروع. وربما ترغب في إنشاء حقل تكتب فيه اسم البرنامج الذي استخدمته في إنشاء الموقع أو أكثر أنواع الملفات استخدامًا لديك.

**٦- انقر على علامة (+) لإضافة عنصر جديد يشتمل على معلومات؛ أو انقر على علامة (-) لحذف عنصر موجود بالفعل بعد تحديده.**

**٧- انقر على زر OK لحفظ هذه الملفات.**

سيتم حفظ صفحة Desing Note التي حددتها في مجلد فرعي يحمل اسم notes – مع الملف الحالي الذي تريد إرفاقها معه. وسيكون اسم الملف هو نفسه اسم ملف المستند إلى جانب الامتداد (mno.). على سبيل المثال، إذا كان اسم الملف art.htm، فسيكون اسم ملف Design Notes المرتبط به هو art.htm.mno. يتم التعبير عن Design Notes في Site View من خلال أيقونة صغيرة صفراء اللون.

## إنشاء مخطط للموقع

إذا كنت تجد مشاكل في متابعة جميع الملفات وعلاقتها ببعضها البعض داخل الموقع، فلست وحدك الذي يعاني من هذه المشكلة. فكلما اتسعت مساحة موقع الويب، تفاقمت هذه المشكلة بشكلٍ أكبر. ولهذا السبب، يقدم برنامج Dreamweaver سمة Site Map Layout – التي تمكنك من تتبع تسلسل الموقع. وفي الحقيقة، ليست صفحة Site Map Layout مثل المخططات التي اعتدت على رؤيتها بمواقع الويب والتي ترتبط بالصفحات الرئيسية للموقع. كما لا يمكن لزائري الموقع أن يروها. ولكنها سمة خاصة بإدارة الموقع تم تصميمها لمساعدتك في إدارة الملفات والمجلدات الموجودة في موقعك.

لإنشاء مخطط موقع من صفحة Site Map Layout، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Site ⇐ Manage Sites .**

سيتم فتح مربع الحوار Manage Sites.

**٢- حدد اسم الموقع الذي ترغب في التعامل معه.**

**٣- انقر على زر Edit.**

سيتم فتح مربع الحوار Site Definition.

**٤- تأكد من تحديد علامة التبويب Advanced الموجودة أعلى مربع الحوار Site Definition، وعرض خيارات Advanced.**

**٥- حدد الخيار Site Map Layout من قائمة Category الموجودة في الجانب الأيسر من مربع الحوار Site Definition.**

سيتم عرض خيارات Site Map Layout في الجانب الأيمن من مربع الحوار Site Definition، كما هو موضح بالشكل (٤-١٩).

**٦- انقر على زر Browse (الأيقونة التي تشبه المجلد الذي يوضع به الملفات) الموجود بجوار مربع النص Home Page، وتصفح حتى تجد المجلد الأساسي لموقعك. إذا كنت قد استكملت المعلومات الموجودة بصفحة Local Info فيما يتعلق بموقعك، فستكون بيانات هذا الحقل مكتوبةً بالفعل.**

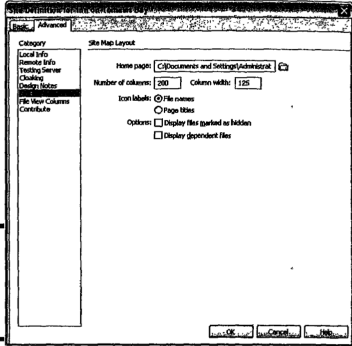
يعمل هذا المربع النصي على تحديد مكان الصفحة الرئيسية الخاصة بموقع الويب والمجلد الرئيسي للموقع. وتعتبر هذه معلومةً مهمةً؛ لأنها تبين لبرنامج Dreamweaver بداية ونهاية موقع الويب.

**٧- حدد عدد الأعمدة التي ترغب في عرضها في كل صف في مخطط الموقع.**

إذا لم تكن متأكداً بشأن قيم الإعدادات، فابدأ بالقيمة الافتراضية ألا وهي 200. ويمكنك دائماً تغيير هذه الإعدادات بعد ذلك إذا لم تعجبك مساحة الأيقونات في مخطط الموقع.

**٨- في مربع النص Column Width، حدد عرض الأعمدة في مخطط الموقع مستخدماً البكسل كوحدة قياس.**

للمرة الثانية، ابدأ بالقيمة الافتراضية ألا وهي 125 إذا لم تكن على دراية بالعرض الذي تريده.




**الشكل (٤-١٩):** تُمَكّنك خيارات Site Map Layout من تحديد الشكل الذي سيبدو عليه إطار الاستعراض Site Map.

**٩- في جزء Icon Labels، ضع علامة تحديد بجوار خيار File Names أو خيار Page Titles لتحديد ما إذا كنت ترغب في عرض اسم الملف أو رأس الصفحة كعنوان لها في مخطط الموقع.**

يمكنك تحرير اسم أي ملف أو عنوان صفحة تم عرضه يدويًا بعد أن تقوم بإنشاء مخطط الموقع.

**١٠- من جزء Options، يمكن إخفاء ملفات معينة ـ أي أن هذه الملفات ستصبح غير مرئية في إطار Site Map.**

إذا حددت خيار Display Files Marked as Hidden، فسيتم عرض الملفات ـ التي سبق تحديدها لتكون غير مرئية في مخطط الموقع ـ بخط مائل.

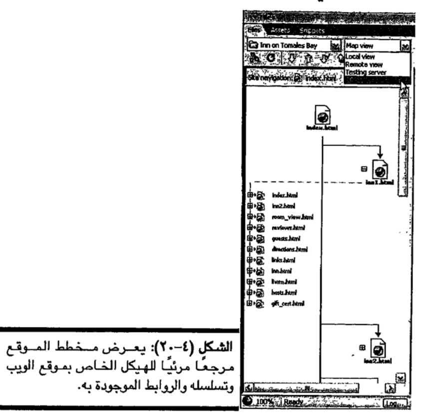
أما إذا قمت بتحديد الخيار Display Dependent Files، فسيتم عرض جميع الملفات التابعة الموجودة في الموقع. والملف التابع هو عبارة عن صورة أو أي محتوى آخر غير مكتوب بلغة HTML قام المتصفح بتحميله في أثناء تحميل الصفحة الرئيسية.

**١١- انقر على زر OK.**

سيتم إنشاء مخطط الموقع تلقائيًا.

١٢- لعرض Site Map، افتح لوحة Files الموجودة بالجانب الأيمن من الشاشة وحدد Map View من القائمة المنسدلة في أعلى الجانب الأيمن (انظر الشكل ٤-٢٠).

سيتم عرض Site Map في لوحة Files مشتملاً على أيقونات تمثل كل ملف وكل رابط في الموقع.



الشكل (٤-٢٠): يعرض مخطط الموقع مرجعًا مرئيًا للهيكل الخاص بموقع الويب وتسلسله والروابط الموجودة به.

## استخدام فئة *File View Columns*

يمكنك استخدام فئة File View Columns الموجودة في مربع الحوار Site Definition (انظر الشكل ٤-٢١) لتخصيص طريقة عرض الخيارات الخاصة بالملفات والمجلدات الموجودة في لوحة Files الموسعة. قد يكون ذلك مفيداً في تصنيف أو تجميع الملفات بطريقة مبتكرة، مثل إضافة أعمدة أخرى عليها. كما يمكنك تخصيص فئة File View Columns بالطرق التالية:

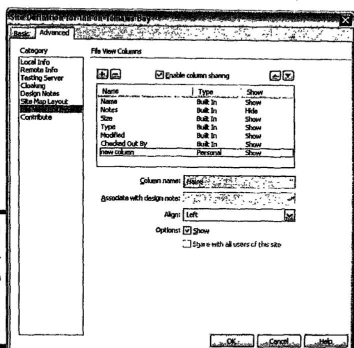
✓ يمكنك إضافة أعمدة جديدة قد يصل عددها إلى عشرة أعمدة عن طريق النقر على علامة (+) الموجودة أعلى مربع الحوار مع إدخال اسم كل عمود ومحاذاته واسم ملف الملاحظات المرتبط به.



- ✓ يمكنك إعادة ترتيب أو إعادة محاذاة الأعمدة المعروضة عن طريق تحديد اسم العمود ثم النقر على السهم المتجه إلى أعلى أو إلى أسفل في الجزء الأيمن العلوي من مربع الحوار لتحريك العمود لأعلى أو لأسفل في القائمة.
- ✓ يمكنك إخفاء أي عمود من الأعمدة ماعدا العمود الخاص باسم الملف عن طريق تحديد اسم العمود والنقر لإلغاء علامة التحديد الموجودة في مربع Show.
- ✓ يمكنك تحديد أي الأعمدة سيشاركك في استخدامها المطورون الآخرون الذين لديهم قدرة على الوصول إلى الموقع عن طريق تحديد اسم العمود والنقر على علامة التحديد الموجودة بمربع Enable Column Sharing لإلغاء المشاركة في الاستخدام.
- ✓ يمكنك حذف أي عمود من الأعمدة المخصصة (لن تستطيع حذف الأعمدة الافتراضية) عن طريق تحديد اسم العمود والنقر على علامة (–) الموجودة أعلى مربع الحوار.
- ✓ بإمكانك إعادة تسمية الأعمدة المخصصة كما يمكنك تحرير اسم الملف.
- ✓ يمكنك أن تربط بين صفحة Design Notes والأعمدة المخصصة عن طريق تحديد اسم العمود واستخدام القائمة المنسدلة الموجودة بجوار Design Notes.

## السمات الخاصة ببرنامج *Contribute*

يعتبر برنامج Contribute Macromedia من البرامج المُصممة خصيصًا لمساعدة الأشخاص الذين لا يعرفون الكثير عن تصميم الويب في إنشاء موقع ويب. كما يعد هذا البرنامج بمثابة نسخة مصغرة ذات إمكانات محدودة من برنامج Dreamweaver، بمعنى أنه لا يمكن الاعتماد عليه كبرنامج قائم بذاته. وقد روعي تصميم برنامج Contribute للتعامل مع المواقع المصممة في برنامج Dreamweaver. وقد تم إضافة بعض السمات المهمة إلى هذا البرنامج لتسهيل العمل المشترك. إذا كنت تعمل مع مطورين آخرين للموقع يستخدمون برنامج Contribute، فتأكد من وضع علامة تحديد في مربع الاختيار Enable Contribute Compatibility الموجود في فئة Contribute الخاصة بمربع الحوار Site Definition.



**الشكل (٤-٢١)**: يمكنك تغيير خيارات العرض الخاصة بلوحة Files في فئة File View Columns الموجودة في مربع الحوار Site Definition.

## استخدام لوحة *History* وأهميتها

تساعدك لوحة History في حفظ الخطوات التي قمت بها وتكرارها. كما أنها توفر إمكانية التراجع عن خطوة واحدة أو أكثر، بالإضافة إلى قدرتها على إنشاء أوامر لتنفيذ المهام التي يتكرر تنفيذها تلقائيًا.

لفتح لوحة History، الموضحة بالشكل (٤-٢٢)، اختر Window ⇐ History . بمجرد فتح أي ملف، سيتم تسجيل جميع العمليات التي تقوم بها داخل برنامج Dreamweaver تلقائيًا. وبالرغم من أنه لا يمكن تغيير ترتيب الخطوات في هذه اللوحة، فإنه من الممكن نسخها وتكرارها والتراجع عنها. اعتبر هذه اللوحة بمثابة الوسيلة التي يمكنك من خلالها استعراض الخطوات التي قمت بها بنفس الترتيب بدلاً من اعتبارها مجرد مجموعة من الأوامر المفروضة عليك. فبهذه الطريقة، يمكنك ترك مهمة تنفيذ العمليات المتكررة ليقوم بها برنامج Dreamweaver تلقائيًا. علاوة على ذلك، توفر هذه اللوحة إمكانية التراجع عن خطوة واحدة أو أكثر في أثناء عملية الإنشاء وذلك إذا ارتكبت خطأً وأردت التراجع عنه.

فيما يلي توضيح لكيفية استخدام لوحة History:

✓ **نسخ الخطوات التي قمت بتنفيذها بالفعل**: استخدم خيار Copy Steps لتنفيذ الخطوات التي ترغب في تكرارها تلقائيًا. الجدير بالذكر أنه يمكنك تحديد بعض من هذه الخطوات في حالة الرغبة في تكرار بعض (وليس كل) العمليات التي سبق لك تنفيذها.

✓ **تكرار إحدى الخطوات المعروضة في لوحة History أو جميعها**: قم بتظليل الخطوات التي ترغب في تكرارها وانقر على زر Replay الموجود أسفل لوحة History.

✓ **التراجع عن الخطوات المكررة**: اختر Edit ⇐ Undo Replay Steps.

✓ **تطبيق الخطوات على عنصر محدد في الصفحة**: قم بتظليل العنصر في إطار Document، وذلك قبل أن تقوم بتحديد وتكرار الخطوات المطلوبة. على سبيل المثال، إذا أردت تطبيق تنسيق الخط المائل أو الأسود العريض على بضع كلمات محددة في الصفحة، فيمكن إعادة تطبيق الخطوات الخاصة بذلك على النص المحدد.

**الشكل (٤-٢٢)**: تحتفظ لوحة History بجميع العمليات التي قمت بها - مما يسهل عملية تكرار أو التراجع عن أي خطوة من الخطوات التي قمت بتنفيذها أو جميعها.

## تكرار الخطوات باستخدام سمة Recorded Commands

يمكن تنفيذ المهام - التي كثيراً ما تحتاج إليها - بشكل تلقائي باستخدام سمة Recorded Commands التي يمكن الوصول إليها من قائمة Commands. ببساطة، قم بتشغيل الخيار الخاص بعملية التسجيل، ونفذ أية مجموعة من العمليات في برنامج Dreamweaver، ثم قم بإيقاف عملية التسجيل وأخيراً احفظ الخطوات. بعد ذلك، أعد تشغيل عملية التسجيل لتكرار العمليات تلقائياً.

لاستخدام خيار Recorded Commands، اختر Commands ⇐ Start Recording وبعد ذلك نفذ أية مجموعة من الخطوات التي ترغب في تكرارها. وبعد الانتهاء من الخطوات التي ترغب في تسجيلها، اختر Commands ⇐ Stop Recording ثم قم بتسمية الأمر لحفظه. لإعادة تشغيل هذه العمليات، اختر Commands ⇐ Play Recorded Command ثم اختر الأمر الجديد، وبعد ذلك لاحظ النتيجة.

يمكنك تحديد عدد الخطوات التي ستستوعبها لوحة History عن طريق اختيار Edit ⇐ Preferences (في نظام تشغيل Windows) أو Dreamweaver ⇐ Preferences (في نظام تشغيل Mac) وتحديد General من قائمة Category الموجودة ناحية اليسار. يبلغ العدد

الافتراضي للخطوات الممكن تسجيلها حوالي 50 خطوة، وهو عددٌ أكثر من مناسب لمعظم المستخدمين. ولكن كلما زاد هذا العدد، زادت الحاجة إلى سعة أكبر من الذاكرة التي تستخدمها لوحة History.

## استخدام *Quick Tag Editor*

إذا كنت ممن يفضلون العمل في بيئة التحرير WYSIWYG الخاصة ببرنامج Dreamweaver ولكنك ترغب في الوقت نفسه في إلقاء النظر على علامات ترميز HTML، فاستخدم Quick Tag Editor. يعني المصطلح السابق أن ما تراه على الشاشة هو الشكل الذي سيظهر عند الطباعة.

يسمح لك Quick Tag Editor، كما يظهر من اسمه، بالوصول إلى علامات ترميز HTML بسرعة؛ كما أنه يُمَكّنك من تعديل أو إضافة أو حذف أي علامة من هذه العلامات دون أن تضطر لفتح إطار HTML Source. يعني هذا أنه في أثناء العمل بالصفحة في طريقة العرض Design، يمكنك عرض علامات ترميز HTML التي تتعامل معها دون الانتقال إلى طريقة العرض Code. يمكن استخدام Quick Tag Editor في إدراج كود HTML أو تحرير إحدى علامات الترميز الموجودة بالفعل أو تطبيق علامات ترميز جديدة على نص محدد أو على أي عنصر آخر.

يتم تشغيل برنامج Quick Tag Editor في أنماط ثلاثة هي Edit وInsert وWrap بناءً على ما قمت بتحديده في الصفحة قبل بدء تشغيل برنامج التحرير. استخدم مفتاحي الاختصار Ctrl + T (في نظام التشغيل Windows) أو ⌘ + T (في نظام تشغيل Macintosh) لتغيير هذه الأنماط، وذلك عندما يكون Quick Tag Editor مفتوحاً.

فضلاً عن ذلك، يمكن إدخال أو تحرير علامات الترميز في Quick Tag Editor كما هو الحال في طريقة العرض Code دون الحاجة إلى الانتقال بين طريقة العرض Code وطريقة العرض Design.

لإدخال أو تحرير علامات الترميز في Quick Tag Editor، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح المستند الذي ترغب في تحريره، وحدد أحد العناصر أو إحدى الكتل النصية.**

إذا كنت ترغب في إضافة كود جديد، انقر على أي مكان في الملف دون أن تحدد أي نص أو عنصر.

**٢- اختر Modify ⇐ Quick Tag Editor.**

كما يمكن أيضًا الضغط على مفتاحي Ctrl + T (في نظام التشغيل Windows) أو ⌘ + T (في نظام التشغيل Macintosh).

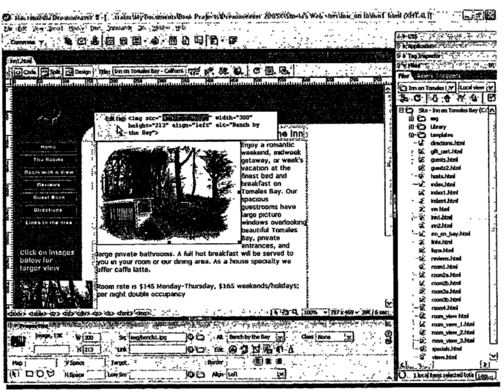


تذكر

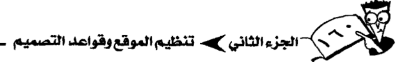
يفتح برنامج Quick Tag Editor في أكثر الأنماط تناسبًا مع التحديد الذي أجريته، كما هو موضح بالشكل (٤-٢٣). فعلى سبيل المثال، إذا قمت بالنقر على صورة أو نص مُنسق، فسيفتح برنامج Quick Tag Editor عارضًا علامة الترميز الحالية كي تتمكن من تحرير هذه الصورة أو هذا النص. أما إذا لم تحدد أي شيء أو قمت بتحديد نص غير منسق، فسيفتح برنامج Quick Tag Editor دون عرض أي شيء. بعد ذلك، يمكنك إدخال الكود الذي ترغب في إضافته. اضغط على مفتاحي Ctrl + T (⌘ + T) لتغيير النمط.

إذا أردت أن تقوم بتحرير علامة ترميز موجودة بالفعل، فانتقل إلى الخطوة رقم (٣). أما إذا أردت أن تقوم بإضافة علامة ترميز جديدة، فانتقل إلى الخطوة رقم (٤) مباشرةً.

**٣- إذا قمت بتحديد عنصر تم تنسيقه باستخدام العديد من علامات الترميز المكتوبة بلغة HTML أو باستخدام علامة ترميز متعددة السمات، فاضغط على مفتاح Tab للانتقال من علامة الترميز أو اسم السمة أو قيمتها إلى العنصر التالي، واضغط على مفتاحي Shift + Tab للانتقال إلى العنصر السابق.**




**الشكل (٤-٢٣):** يمكنك عرض وتحرير علامات الترميز المكتوبة بلغة HTML في برنامج Quick Tag Editor دون الانتقال إلى طريقة العرض Code.





إذا لم تكن متأكدًا بشأن إحدى علامات الترميز أو السمات، توقف لثوانٍ معدودة حتى تظهر القائمة المنسدلة تلقائيًا وتعرض لك قائمة بجميع علامات الترميز أو السمات المتوفرة للعنصر الذي تقوم بتحريره. وفي حالة عدم ظهور هذه القائمة، اختر Edit <= Preferences <= Code Hints (في نظام التشغيل Windows) أو Dreamweaver <= Preferences <= Code Hints (في نظام التشغيل Mac) وتأكد من تحديد خيار Enable Code Hints.

**٤- لإضافة علامة ترميز أو سمة جديدة، اكتب الكود في برنامج Quick Tag Editor.**

يمكن استخدام مفتاح Tab ومفاتيح الأسهم في تحريك المؤشر إلى المكان الذي تريد وضع الكود فيه. ويمكنك كذلك ترك برنامج Quick Tag Editor مفتوحًا والاستمرار في عملية تحرير وإضافة أسماء السمات والقيم كما تريد.

**٥- لإغلاق برنامج Quick Tag Editor وتطبيق جميع التغييرات التي قمت بإدخالها، اضغط على مفتاح Enter (في نظام التشغيل Windows) أو Return (في نظام التشغيل Mac).**

# الفصل الخامس

# إضافة رسومات إلى صفحات الويب

**يشتمل هذا الفصل على:**

- التعرف على كيفية إنشاء صور
- شراء الصور من مواقع أخرى
- اختيار برامج الرسومات
- تصغير وضغط ملفات الصور
- تحرير الصور في برنامج Dreamweaver
- استخدام الصور متعددة الروابط

مهما كان مستوى جودة الكتابة الموجودة في موقع الويب، فإن الرسومات هي أول ما يجذب انتباه الزائرين دائمًا. فاستخدام صور رائعة ومناسبة وقابلة للتنزيل بسرعة عاملٌ أساسيٌ ومهمٌ إذا كنت ترغب في أن يحوز الموقع على إعجاب زائريه من الوهلة الأولى.

إذا كنت قد اعتدت على استخدام برامج تحرير الرسومات في إنشاء الرسومات، فسوف يكون الأمر سهلاً عليك. أما إذا لم تكن قد اعتدت عليها، فسنزودك ببعض الإرشادات في هذا الفصل وسنُبين لك كيفية البحث عن الرسومات لاستخدامها في موقع الويب. ستتعرف أيضًا على كيفية جلب الرسومات إلى برنامج Dreamweaver وتحريرها دون الخروج من البيئة المخصصة لتصميم الويب. ولمساعدتك في الحصول على أكبر عدد ممكن من الصور إلى موقعك، قمنا بتوفير المعلومات اللازمة عن كيفية اختيار برامج تحرير الصور وكيفية ضغط ملفات الصور نفسها.

إذا كانت الصور جاهزة وترغب في وضعها على الصفحات، فسوف تتعرف في جزء "إدراج الصور في الصفحات" على كيفية إدراج الصور ومحاذاتها وإنشاء صور متعددة الروابط وتحديد صورة الخلفية في Dreamweaver. ليس هذا كل ما هناك، ولكننا سنلقي الضوء أيضًا على السمات الأكثر حداثةً في برنامج Dreamweaver ـ والتي تساعدك في وضع الصور وضبط درجات الإشراق والتباين فيها دون الاستعانة ببرنامج آخر لتحرير الصور.

## كيفية الحصول على الرسومات

إنك بالطبع ترغب في أن تبدو رسومات الويب بشكلٍ جيد، ولكن من أين تحصل عليها؟ إذا كانت لديك مهارة التصميم، فيمكنك إنشاء الصور بنفسك مستخدمًا برنامج Photoshop أو Fireworks أو أي برنامج آخر من البرامج الأكثر شيوعًا والتي سنشرحها لاحقًا في جزء "إنشاء الصور" في هذا الفصل. أما إذا لم يكن لديك أيٌ من هذه المهارات، فالأحرى بك أن تجمع الصور من Clip Arts (مجموعات من ملفات الصور الرسومية الجاهزة للاستخدام) وأن تستخدم الصور المعروضة للبيع أو الصورة المخزنة لديك كما سيتضح في هذا الفصل. وفي حالة امتلاكك لجهاز الماسح الضوئي، يمكنك أيضًا إجراء مسح ضوئي لبعض الصور الفوتوغرافية أو الشعارات الموجودة على جهازك.

تلميح: لإنشاء بعض النقوش واستخدامها كخلفيات وأزرار على موقعك، قم بإجراء مسح ضوئي لبعض الخامات والرسومات اليدوية. كما يمكنك مسح أي شيء تستطيع وضعه أمام زجاج الماسح الضوئي، كالميداليات والعملات المعدنية وغيرها من الأشياء المتوفرة في المنزل أو المكتب. (تحرى الدقة كي لا تخدش زجاج الماسح الضوئي).

لسوء الحظ، لا يشتمل برنامج Dreamweaver على أية إمكانات خاصة بعملية إنشاء الصور، ولكنه يضم فقط عددًا محدودًا من أدوات التحرير. وبالتالي، سيصبح لزامًا عليك استخدام أحد برامج تحرير الصور مثل برنامج Photoshop في حالة الرغبة في إنشاء الصور أو تحريرها. إذا قمت بشراء Macromedia Studio، فستكون محظوظًا لأنه يشتمل على برنامج Fireworks (أفضل برنامج لتحرير صور الويب). مهما كان نوع البرنامج الذي تستخدمه في إنشاء وتحرير الصور، يمكنك ضبط إعدادات Dreamweaver للبدء في تشغيل البرنامج الخارجي عند تحرير إحدى الصور من داخل Dreamweaver. وإذا كان لديك Macromedia Studio، فيمكن تشغيله تلقائيًا مع برنامج Dreamweaver بعد تثبيت البرنامج. إذا أردت استخدام برنامج تحرير مختلف، فاختر File ⇐ Preferences ثم اختر Category File types/Editors، واستخدم زر Browse لإضافة البرنامج المطلوب.

## شراء الصور الرسومية والفوتوغرافية

إذا لم تكن ترغب في إنشاء الصور بنفسك (أو ليست لديك المهارة الفنية لذلك)، فهناك العديد من المصادر المتاحة التي توفر لك الصور الرسومية. وبصفة عامة، تُباع الصور - سواء أكانت رسومية أم فوتوغرافية - مقابل مبلغ يُدفع مرةً واحدةً تحصل بموجبه على جميع

أو معظم حقوق استخدام هذه الصور. (اقرأ الترخيص المُصاحب لأي صورة ستشتريها لتتأكد من إلمامك بالشروط الخاصة بحق استخدامها. فعلى سبيل المثال، قد تضطر لدفع رسوم إضافية لاستخدام إحدى الصور في أغراض تجارية). يمكنك أيضًا الحصول على العديد من هذه الصور الرسومية أو الفوتوغرافية أو حتى الصور المتحركة من مواقع الويب أو الأقراص المضغوطة. (وبالنسبة للصور المتحركة، فهناك بعض مواقع الويب التي تبيع ملفات Flash وصور متحركة وأزرار وما شابه ذلك من العناصر الفنية التي يمكنك تحريرها ودمجها في موقعك. لمزيدٍ من المعلومات عن كيفية إضافة وسائط متعددة لموقعك، انظر الفصل الثاني عشر). يشتري بعض المصممين المحترفين مثل هذه الصور ثم يقومون بعد ذلك بتعديلها في أي برنامج من برامج تحرير الصور – مثل Macromedia Fireworks أو Adobe Illustrator أو Adobe Photoshop – بحيث تتناسب مع مشروعاتهم الخاصة أو حتى تصبح الصور أكثر تميزًا.




فيما يلي أسماء مواقع بعض الشركات التي تعرض صورًا رسوميةً:

- ✓ **Getty Images, Inc. (www.gettyimages.com)**: يعد موقع شركة Getty Images أحد أكبر المواقع التي تطرح صورًا رقميةً للبيع على الويب؛ فهو متخصصٌ في الصور الفوتوغرافية والرسومات التي تدور حول موضوعات مختلفة، كما يعرض لقطات مختلفة من الأفلام. عليك أن تدفع المبالغ المطلوبة حتى يتسنى لك استخدام الصور ولقطات الأفلام.
- ✓ **Stockbyte (www.stockbyte.com)**: أحد أهم المصادر التي تطرح للبيع صورًا فوتوغرافيةً من جميع أنحاء العالم. يمكنك شراء صور فوتوغرافية ذات مستويات مختلفة من الجودة بما يتفق وتفضيلاتك.
- ✓ **Photos.com (www.photos.com)**: من أهم المواقع التي تستلزم الاشتراك فيه للحصول على الصور الفوتوغرافية التي يعرضها الموقع للبيع. يمنحك الاشتراك السنوي إمكانات لا نهائية للوصول إلى مجموعات مختلفة من الصور واستخدامها.
- ✓ **iStockphoto.com (www.istockphoto.com)**: يقدم هذا الموقع نماذج متعددة ومبتكرة من الصور يمكن استخدامها نظير دفع مبلغ من المال. كما يسمح لك أيضًا بعرض صورك الفوتوغرافية للبيع.

✓ Web Promotion (www.webpromotion.com): من المواقع المتميزة التي يمكن من خلالها الحصول على صور GIF متحركة وغيرها من رسومات الويب. تُقدّم الأعمال الفنية على هذا الموقع مجانًا شريطة أن تنشئ رابطًا خاصًا بين موقع Web Promotion وموقعك، أو تشتري هذه الأعمال الفنية مقابل رسوم بسيطة.

✓ Fonts.com (www.fonts.com): إذا كنت تبحث عن مصدر تحصل منه على أشكال جديدة من الخطوط غير المتاحة على جهازك - الأمر الذي يعتبر فكرةً رائعةً إذا أردت إضافة نصوص إلى صور الويب - فيمكنك معاينة وشراء عدد كبير من الخطوط من هذا الموقع. يمكنك البحث في هذا الموقع من خلال كتابة اسم الخط أو استخدام كلمات رئيسية تصف نوع وشكل الخط. ستساعدك هذه الكلمات إذا كنت بحاجة إلى نوع خط معين ولا تعرف اسمه.

## إنشاء الصور

من أفضل الطرق التي يمكنك من خلالها الحصول على صور أصلية أن تنشئ هذه الصور بنفسك. لكن، إذا لم تكن لديك المهارة اللازمة لذلك، فيمكن الاستعانة بأحد الأشخاص ليقوم بهذه المهمة من أجلك. أما إذا كنت ترغب في إنشاء هذه الصور بنفسك لتستخدمها في برنامج Dreamweaver، فمن الأفضل أن تبدأ باستخدام برنامج Fireworks؛ لأنه أكثر البرامج استخدامًا مع Dreamweaver. علاوة على أنه يستخدم واجهة استخدام مشابهةً لتلك المستخدمة في برنامج Dreamweaver.

شهدت السنوات القلائل الماضية تطورًا هائلاً في السمات والإمكانات التي تمتاز بها البرامج المتخصصة في رسومات الويب، هذا بالإضافة إلى المنافسة الشديدة بين الشركات المنتجة لهذه التطبيقات. وفي المستقبل، يُتوقّع حدوث مزيد من التغييرات؛ لأنه سيحدث دمج بين شركتين من أكبر الشركات المنافسة – ألا وهما شركة Adobe وشركة Macromedia – كي يصبحا شركةً واحدة. وبالتالي، ربما يحدث تغيير في برنامجي Fireworks وPhotoshop. يفضل معظم المصممين المحترفين بشدة برنامج Adobe Photoshop، على الرغم من أننا شخصيًا نفضل برنامج Photoshop Elements، الذي يعتبر نسخة مُصغرة تقدم العديد من السمات نفسها ولكن بتكلفة أقل. (إذا أردت تصميم بعض الصور لطباعتها، فستحتاج إلى برنامج Photoshop، أما إذا أردت تصميمها لعرضها على الويب، فسيكون Elements خير معين على ذلك؛ لأنه بديل بتكلفة أقل). وبالنسبة للرسومات القائمة على استخدام المتجهات أو Vectors(وهو اختيار موفق للرسومات التوضيحية)، يُفضل استخدام Adobe Illustrator.

فيما يلي قائمةٌ بأكثر برامج تحرير الصور شيوعًا في الأسواق حاليًا. يمكن استخدام أيٍ من هذه البرامج في نظامي التشغيل Mac وWindows، ما لم يتم الإشارة إلى خلاف ذلك:

- ✓ Macromedia Fireworks (www.macromedia.com/software/fireworks): يعد برنامج Fireworks من أوائل البرامج الخاصة بتحرير الصور والتي صُممت خصيصًا لإنشاء وتحرير الرسومات لشبكة الويب. يوفر هذا البرنامج كل ما تحتاج إليه في إنشاء وتحرير وإخراج أفضل رسومات الويب، كل ذلك في منتج واحد متكامل. وحيث إن واجهة الاستخدام شبه مشتركة بين برنامجي Dreamweaver وFireworks، فقد أمكن توظيف البرنامج الأخير بحيث يمكنه العمل بشكل جيد ومتكامل مع Dreamweaver لإنشاء موقع الويب بسرعة وببساطة. وفي الفصل الحادي عشر، ستتعرف على بعض السمات الخاصة ببرنامجي Fireworks وDreamweaver والتي تساعدك على العمل بهذين البرنامجين معًا.
- ✓ Adobe Photoshop (www.adobe.com/products): يعد هذا البرنامج، بلا شك، من أكثر برامج تحرير الصور شيوعًا في الأسواق وأكثرها استخدامًا بين مصممي الرسومات المحترفين. فباستخدام هذا البرنامج، يمكنك إنشاء أعمال فنية أصلية وتصحيح ألوان الصور الفوتوغرافية وتحسينها ومسح الصور ضوئيًا، وغير ذلك بكثير. يحتوي هذا البرنامج على العديد من الأدوات المتميزة في تلوين وتحديد الصور بالإضافة إلى إمكانية إضافة بعض المؤثرات والفلاتر الخاصة بإنشاء صور عالية الجودة أفضل من تلك التي تلتقطها الكاميرات أو التي تقوم بإنشائها من برامج رسومية أخرى. ويحتوي برنامج Photoshop على كل ما تحتاج إليه لإنشاء وتحرير الرسومات على الويب.
- ✓ Adobe Photoshop Elements (www.adobe.com/products): إذا لم تكن تصمم الصور بغرض طباعتها، ولست بحاجة لاستخدام جميع الإمكانات التي توفرها لك النسخة الكاملة من برنامج Photoshop، فاستخدم Photoshop Elements؛ إذا أنه أحد البرامج الفعالة في مجال الرسم ولا يتكلف سوى ما يقرب من سدس تكلفة برنامج Photoshop. كما أن برنامج Elements مصممٌ خصيصًا لإنشاء رسومات الويب، فضلاً عن أنه أسهل في التعلم من Photoshop.
- ✓ Adobe Illustrator (www.adobe.com/products): يعد هذا البرنامج أحد البرامج القياسية المستخدمة في إنشاء رسومات قائمة على المتجهات. كما أنه يعتبر أداةً مناسبةً لإنشاء الرسومات. قامت شركة Adobe بدمج جميع وظائف

برامج التصميم الخاصة بها معًا. وبالتالي، أصبح من الممكن سحب الرسومات التي تنشئها في برنامج مثل Illustrator وإسقاطها في أي برنامج آخر من إنتاج شركة Adobe، مثل Photoshop أو InDesign. يحتوي هذا البرنامج أيضًا على سمة النقل التي تُمكّنك من نقل الرسومات بتنسيقي GIF أو JPEG؛ لأنها تزودك بلوحة ألوان خاصة بعرض هذه الصور في المتصفح، وهكذا ستبدو الرسومات على أفضل حال في شبكة الويب.

✓ **CorelDRAW Essentials (www.corel.com)**: يعتبر أحد البرامج المنافسة في مجال الصور الرسومية، حيث يقدم سمات وإمكانات مشابهة لتلك التي يتميز بها برنامج Adobe Photoshop ولكن بتكلفة أقل. وتأتي حزمة برامج Essentials مع كل من CorelDRAW وCorel PHOTO-PAINT وتضم العديد من الصور الرسومية والفوتوغرافية المجانية. يمكنك الحصول على مجموعة CorelDRAW Graphics Suite المتكاملة بثمن أقل من Photoshop.

✓ **Paint Shop Pro (www.corel.com)**: هذا البرنامج خاص بتلوين ومعالجة الصور فقط في نظام التشغيل Windows. وهو يشبه Photoshop ولكن على نطاقٍ محدود؛ لأنه لا يقدم مجموعة المؤثرات والأدوات والفلاتر الموجودة في Photoshop. ويتميز هذا البرنامج بكونه أقل تكلفةً من Photoshop، كما أنه نقطة انطلاقة جيدة للمبتدئين.

✓ **Macromedia Freehand (www.macromedia.com/software/freehand)**: يعد Freehand من ضمن البرامج الرسومية شائعة الاستخدام في الطباعة وعلى شبكة الويب. ويحتوي هذا البرنامج على العديد من السمات المتميزة الخاصة بالويب، منها تدعيم تنسيقات ملفات الويب مثل: GIF وPNG وJPEG، بالإضافة إلى تنسيقات الرسومات التي تعتمد على المتجهات مثل: (SWF.) في برنامج Flash و (FHC.) في Shockwave FreeHand. توجد نسخة تجريبية مجانية لمدة ثلاثين يومًا على موقع شركة Macromedia.

✓ **MicroFrontier Color It!(www.microfrontier.com)**: يتميز هذا البرنامج بسهولة استخدامه وقلة تكاليفه، وهو قابلٌ للتشغيل فقط في نظام Macintosh. ويعد MicroFrontier Color برنامجًا جيدًا للمبتدئين وأولئك الذين لديهم ميزانية محدودة. وعلى الرغم من السمات المحدودة التي يشتمل عليها هذا البرنامج مقارنةً بالبرامج الأخرى التي ورد ذكرها في هذه القائمة، فإنه يوفر عددًا من

السمات يكفي لإنشاء الشعارات والأزرار الأساسية اللازمة لمواقع الويب التجارية الصغيرة. هناك نسخةٌ تجريبيةٌ مجانيةٌ من هذا البرنامج متوفرةٌ في موقع الويب الخاص بشركة MicroFrontier.

## استيعاب المفاهيم الأساسية لرسومات الويب

نظرًا لأهمية وضرورة استيعاب المفاهيم الخاصة بتنسيقات الرسومات وكيفية عملها على شبكة الويب، سنقدم لك في الأجزاء القادمة نظرةً عامةً على كل ما يتعلق بإنشاء أو وضع الرسومات في صفحاتك.




أهم شيء يجب أن تضعه في اعتبارك عند وضع الصور في صفحة الويب أنه لا بد من التعديل في تلك الصور لتصغير حجم الملفات قدر الإمكان. وقد تتساءل عن الحجم الأمثل لتصغير الملفات. في الحقيقة، يعد هذا السؤال من أكثر الأسئلة شيوعًا فيما يتعلق برسومات الويب. والإجابة على هذا السؤال نسبيةٌ إلى حدٍ كبير؛ إذ أنه كلما زاد حجم ملفات الرسومات، طالت فترة انتظار زائري الموقع حتى يتم تنزيلها قبل أن يطلعوا عليها. ربما يكون لديك في الصفحة الرئيسية لموقعك صورة رائعة، لكن إذا كانت هذه الصورة تستغرق وقتًا كبيرًا في التنزيل، فلن يطيق معظم زائري الموقع صبرًا على الانتظار حتى الانتهاء من تنزيلها. يجب أن تتذكر أيضًا أنه عند إنشاء الصفحات باستخدام رسومات عديدة، ينبغي عندئذ الالتفات إلى طول الوقت الناتج عن تنزيل جميع الرسومات الموجودة في الصفحة. فكلما كان الحجم أقل، كان ذلك أفضل بالطبع.

يَعتبر معظم محترفي الويب الحجم الذي يتراوح بين 75K و150K كحد أقصى بمثابة هو الحجم الأمثل لجميع العناصر الموجودة في الصفحة. ومع زيادة انتشار DSL وأجهزة المودم القائمة على استخدام الكابلات، أصبحت العديد من مواقع الويب تكتظ بالعديد من الرسومات. لكن، إذا تجاوز حجم هذه الرسومات 150K، فذلك غير مقبول تمامًا خاصةً إذا كنت تتوقع من الأشخاص الذين يستخدمون أجهزة مودم تعتمد على خط التليفون (56K فأقل) الانتظار أكبر مدة ممكنة لاستعراض صفحاتك.




لتسهيل معرفة الحجم الكلي لملف الصور الموجودة في الصفحة، يعرض برنامج Dreamweaver هذه المعلومات في شريط المعلومات الخاص بإطار المستند الحالي، كما هو مبين بالشكل (٥-١). يوضح هذا العدد الحجم الكلي لجميع ملفات الصور وكود HTML الموجود في الصفحة بالإضافة إلى الفترة



الزمنية المتوقعة لتنزيل هذه الصور عند استخدام اتصال ذي سرعة معينة. (يمكن ضبط سرعة الاتصال عن طريق اختيار Edit ⇐ Preferences ⇐ Status Bar ⇐ Connection Speed. وفي نظام التشغيل Mac، اختر Dreamweaver ⇐ Preferences ⇐ Status Bar ⇐ Connection Speed ).

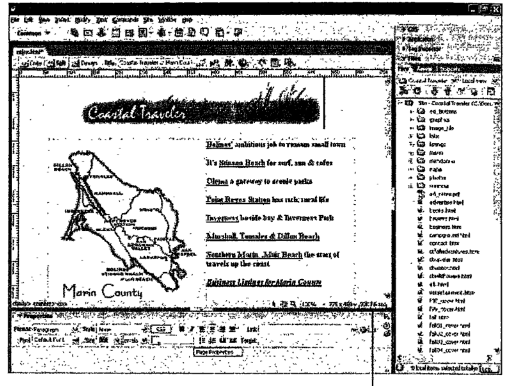
يستلزم الحصول على ملفات صغيرة الحجم استخدام تقنيات الضغط وتقليل الألوان – تلك المهام التي يمكن تنفيذها باستخدام أيٍ من البرامج الرسومية التي سبق ذكرها في الجزء السابق. ومهما كان البرنامج الذي تستخدمه، يجب أن تعرف أنه بإمكانك تقليل حجم الصور إلى درجات متباينة ولكن يتمثل التحدي في تحقيق التوازن بين صغر حجم الملف وجودة الصورة.

معلومة فنية

### استخدام ملفات GIF في إنشاء صور متحركة ومؤثر الشفافية

يعتبر GIF من أكثر تنسيقات الملفات شيوعًا حيث يمكنه استخدام وحدات بكسل شفافة لتطبيق مؤثر الشفافية. (ويؤدي تنسيق PNG المهمة نفسها أيضًا، ولكن لا يتم دعمه من قبل جميع البرامج). يمكن لملفات GIF أن تشتمل على العديد من المقاطع، ومن ثم تستطيع إنشاء صور صغيرة متحركة بواسطة هذا التنسيق. وأحيانًا، يتم إنشاء الإعلانات المتحركة، أو الشعارات، على موقع الويب باستخدام تنسيق GIF.

وكثيرًا ما يقوم المصممون بإنشاء ملف GIF يتألف فقط من كلمات؛ لأنه يسمح لهم باستخدام أنواع غير قياسية من الخطوط المصقولة، مهما كانت الألوان والمؤثرات التي يرغبون في إنشائها، ودون القلق بشأن ما إذا كان هذا الخط متاح على جهاز المستخدم أم لا. ويعتبر GIF بمثابة التنسيق الأمثل لهذا الغرض؛ لأنه يوفر مزيدًا من التحكم في ضغط الألوان، بينما قد يجعل ضغط JPEG الخطوط الصغيرة والانحناءات مبهمةً في النص.




**الشكل (٥-١)**: يوضح شريط المعلومات الخاص ببرنامج Dreamweaver الحجم الكلي للصفحة والوقت المتوقع لتنزيلها.




من أكثر الأسئلة شيوعاً فيما يتعلق بصور الويب هو: "متى يُستخدم كل من تنسيقي GIF وJPEG؟" وإجابة هذا السؤال بسيطةٌ؛ كما هو موضح أدناه:

| التنسيق | الاستخدام |
|---|---|
| GIF | الرسومات الخطية (مثل الشعارات أحادية أو ثنائية اللون) والرسومات البسيطة والصور المتحركة والصور ذات الخلفية الشفافة، وبصفة أساسية، أية صور خالية من التدرجات اللونية أو فيها مزيج من الألوان. |
| JPEG | الصور الملونة والمعقدة (مثل الصور الفوتوغرافية) والصور التي تتضمن تدرجات لونية أو مزيج من الألوان. |

ننصح بتجربة هذين التنسيقين لترى أيهما أفضل. وبمرور الوقت، ستتعرف على الأفضل وفقًا لنوع الصور التي تتعامل معها.

# إدراج الصور في صفحات الويب

لقد سهّل برنامج Dreamweaver من عملية إدراج الصور في صفحات الويب.

تلميح: قبل إدراج الصور في الصفحة، يجب أن تحفظها أولاً. وبعد حفظها، سيعرف برنامج Dreamweaver مكان الدليل الخاص بهذه الصفحة حتى يستطيع إنشاء الروابط الخاصة بالصور بدقة.

لإدراج صورة في صفحة الويب، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح أية صفحة موجودة بالفعل، أو اختر File ⇐ New لإنشاء صفحة جديدة.**

يمكنك إنشاء صفحة HTML أو أيٍ من القوالب أو الخيارات الأخرى المتاحة في مربع الحوار New Document. فيما عدا خيارات الصفحة الديناميكية (التي سنتحدث عنها في الفصل الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر)، تعمل خيارات إدراج الصور بالطريقة نفسها مهما كان نوع الصفحة التي أنشأتها.

**٢- تأكد من حفظ الصفحة قبل إدراج أية صورة عن طريق اختيار File ⇐ Save ثم حفظها في المجلد الرئيسي بموقعك.**

**٣- انقر على أيقونة Insert Image الموجودة على شريط Common Insert أعلى مساحة العمل (تبدو الأيقونة على شكل شجرة صغيرة) واختر Image من القائمة المنسدلة.**

سيظهر مربع الحوار Select Image Source، كما هو موضح بالشكل (٥-٢).

**الشكل (٥-٢):** يمكنك تحديد مكان الصورة التي ترغب في إدراجها في الصفحة ومعاينتها في مربع الحوار Select Image Source.

**٤- في مربع الحوار Select Image Source، تصفح لتحديد موقع الصورة التي ترغب في إدراجها.**

يمكنك، بدلاً من ذلك إدراج الصور ببساطة إما عن طريق اختيار Insert ⇐ Image - الأمر الذي يؤدي أيضًا إلى ظهور مربع الحوار Select Image Source، وإما عن طريق سحب ملفات الصور من لوحة Files وإسقاطها في مستند Dreamweaver.




يسمح لك برنامج Dreamweaver بإدراج الصور بتنسيقات صالحة للعرض على الويب، مثل تنسيقي GIF وJPEG.

**٥- انقر نقرًا مزدوجًا على الصورة لإدراجها أو انقر عليها مرة واحدة ثم انقر على زر OK.**

ستظهر الصورة تلقائيًا على الصفحة.




تذكر أنه عند إدراج ملف لصورة في إحدى الصفحات، فإنك بذلك تنشأ رابطًا بين هذه الصفحة وتلك الصورة، كما هو الحال عند إنشاء رابط بين صورة وأخرى. ونتيجةً لذلك، إذا كانت الصور والصفحات المرتبطة ببعضها البعض لا توجد في مكانها المحدد على القرص الصلب كما هي على وحدة الخدمة، فإنك بذلك تلغي الروابط ولن تظهر الصور على الصفحات (أو ستحصل على صورة GIF معطلة). أفضل طريقة للتأكد من أن الصور والملفات لا تزال في المكان المفترض لها مع ارتباطها ببعضها البعض، أن تحفظها جميعها في مجلد رئيسي واحد للموقع وتقوم بتعريف هذا المجلد مستخدمًا سمات Site Setup المذكورة في الفصل الثاني.




## كيف تبدو الصور على صفحة الويب؟

تشبه علامة ترميز HTML المُستخدمة في إدراج الصور في صفحة الويب تشبه علامة ترميز الرابط المُستخدمة في إنشاء ارتباطات تشعبية بين الصفحات. وكلتا العلامتين تحددان للمتصفح المكان الذي يوجد فيه الشيء المطلوب. وفي حالة استخدام علامة ترميز الرابط، يقوم المسار الخاص بالصفحة التي تم إنشاء رابط خاص بها بتوجيه المتصفح إلى كيفية العثور على URL آخر. أما في حالة علامة ترميز الصورة، فيقوم المسار - الموجود داخل علامة الترميز - بتوجيه المتصفح للبحث عن ملفات صور محفوظة بتنسيق GIF أو JPEG. يصف

هذا المسار موقع الصورة في الصفحة المدرجة فيها. على سبيل المثال، يوجه المسار images/baby.gif المتصفح إلى البحث عن ملف صورة باسم baby.gif في دليل images. كما يُشير هذا المسار أيضًا إلى أن دليل images. يوجد في الدليل الموجود فيه ملف HTML الذي يحتوي على الرابط. كلما رأيت علامة الشرطة المائلة الأمامية (/) في HTML، فهذا يعني أنها عبارة عن دليل (أو مجلد) يحتوي على ملفات أو مجلدات أخرى.

إن تحديد المسار أمرٌ معقدٌ بعض الشيء. ولحسن الحظ، يتولى برنامج Dreamweaver مهمة تعيين المسار نيابةً عنك، ولكن هناك خطوتان مهمتان يجب أن توليهما اهتمامك قبل أن يقوم البرنامج بهذه المهمة، ألا وهما:

**١- احفظ الصفحة.**

عند حفظ الصفحة، سيتذكر برنامج Dreamweaver تلقائيًا مكان الصفحة الخاصة بالصورة. تعد عملية حفظ الملف من العمليات الأساسية؛ لأن المسار دائمًا ما يبين مكان الصورة بالنسبة للصفحة التي تحتوي على الرابط (وهذا ما يطلق عليه اسم الرابط النسبي). إن حدث ونسيت أن تحفظ الملف مسبقًا، فسوف يحثك البرنامج دائمًا على أن تحفظه قبل استكمال الرابط. وإذا لم تقم بحفظه، فسيقوم برنامج Dreamweaver بإدراج رابط مطلق يشير إلى موقع الصورة على محرك القرص الصلب، ولكن هذا الرابط لا يمكن تشغيله على أي جهاز آخر أو عندما تقوم بتحميل موقعك؛ حيث يعمل هذا الرابط المطلق في جهازك فقط وليس على وحدة خدمة الويب أو أي جهاز آخر.

**٢- قم بتعريف موقعك وحدد المجلد الرئيسي لموقع الويب مستخدمًا سمات Site Setup الوارد ذكرها في الفصل الثاني.**

# محاذاة الصور في الصفحة

بعد إدراج الصورة في صفحة الويب، قد ترغب في توسيطها أو محاذاتها بحيث يلتف النص حولها. في جزء "توسيط الصورة" وجزء "محاذاة الصورة بالنص"، سنوضح الخطوات الخاصة بكيفية القيام بذلك.

## توسيط الصورة

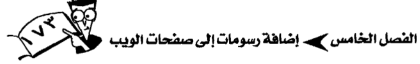
لتوسيط الصورة في الصفحة، اتبع الخطوات التالية:

**١- انقر على الصورة التي ترغب في توسيطها حتى يتم تحديدها.**

سيقوم جزء Properties من فوره بعرض خصائص الصورة.

**٢- انقر على أيقونة Align Center من بين الأيقونات الخاصة بالمحاذاة في جزء Properties، كما هو موضح بالشكل (٥-٣).**

ستنتقل الصورة إلى وسط الصفحة تلقائيًا.




**الشكل (٥-٣):** استخدم الأيقونات الخاصة بالمحاذاة والموجودة في جزء Properties لتوسيط الصورة.

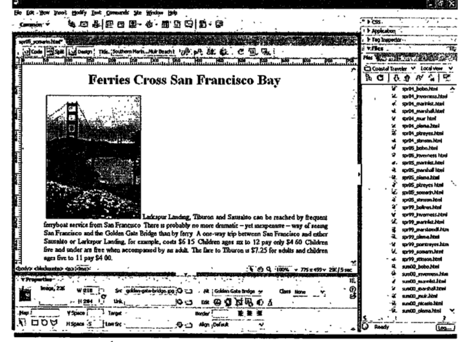
# محاذاة الصورة بالنص

لمحاذاة الصورة إلى يمين الصفحة بحيث يلتف النص حولها على الجانب الأيسر، اتبع الخطوات التالية:

**1- قم بإدراج الصورة على يسار السطر الأول من النص مباشرةً (انظر الشكل ٥-٤).**

أسهل طريقة للقيام بذلك هي أن تضع المؤشر قبل الحرف الأول من النص؛ ثم تختار بعد ذلك Insert ⇐ Image .

لا تستخدم المسافات أو فواصل الأسطر بين الصورة والنص.




**الشكل (٥-٤):** لجعل النص يلتف حول الصورة، ضع الصورة أولاً على يسار النص مباشرةً ولا تستخدم فواصل بين النص والصورة.

٢- **انقر على الصورة لتحديدها.**

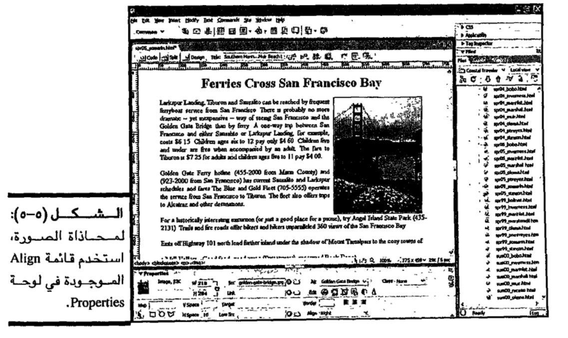
سيتغير جزء Properties عارضاً الخيارات الخاصة بسمات الصورة.

٣- **من جزء Properties، اختر Right من قائمة Align المنسدلة.**

ستتم محاذاة الصورة ناحية اليمين، وسيلتف النص حولها تلقائياً، كما هو موضح بالشكل (٥-٥).

لمحاذاة الصورة إلى اليسار بحيث يلتف النص حولها من اليسار، اتبع الخطوتين الأولى والثانية اللتين سبق ذكرهما عالياً، وفي الخطوة الثالثة، اختر Left بدلاً من Right من قائمة Align.

تلميح: لمنع النص من الظهور فوق الصورة أو حجبها، انقر على الصورة، وحدد المسافة الفاصلة التي تريدها في V space وH space من جزء Properties، (تُقاس المسافة بوحدات البكسل). وعموماً، يكفي تعيين من خمس إلى عشر وحدات بكسل لإضافة مسافة حول الصورة تمنع النص من التداخل مع حافة الصورة. إذا أردت أن تضيف مسافة لجانب واحد فقط من جوانب الصورة، فإن هذا سيتطلب المزيد من العمل. ولكن يمكنك التحكم في المسافة بصورة أكثر دقةً من خلال استخدام أنماط CSS (التي سنتحدث عنها في الفصل الثامن). يمكنك أيضاً استخدام أحد برامج تحرير الصور لإضافة حد شفاف إلى حافة صورة GIF أو إضافة عدد قليل من وحدات البكسل التي تجعل الخلفية ملائمة لتنسيق JPEG.




الشكل (٥-٥): لمحاذاة الصورة، استخدم قائمة Align الموجودة في لوحة Properties.





## إنشاء تصميمات مركبة باستخدام الصور

تُمكّنك خيارات المحاذاة في لغة HTML من محاذاة الصور رأسيًا أو أفقيًا، ولكن لا يمكنك محاذاتها بكلتا الطريقتين معًا. كما لا تُمكّنك هذه الخيارات من محاذاة الصور بالنسبة لبعضها البعض أو بالنسبة للنص بدقة شديدة. فعلى سبيل المثال، إذا حاولت توسيط إحدى الصور المقابلة للنص، فسيتم توسيط النص أيضًا. ويمكن التغلب على هذه المشكلة عن طريق إنشاء جداول HTML ثم دمج الخلايا في الجدول بحيث يمكنك التحكم في مواقع الصور. انظر الفصل السادس لتتعرف على كيفية إخفاء حدود الجدول وكيفية استخدامها في إنشاء تخطيطات مركبة للصفحة. يمكنك أيضًا استخدام الطبقات (انظر الفصل التاسع) وأنماط Cascading Style Sheets لتحديد مواضع العناصر بدقة في الصفحة (انظر الفصل الثامن).

## تحرير الصور في *Dreamweaver*

تُمكّنك السمات الجديدة في برنامج Dreamweaver من إجراء عمليات تحرير بسيطة للصور في هذا البرنامج دون فتح Fireworks أو أي برنامج آخر من برامج تحرير الرسومات. تظهر هذه الأدوات في جزء Properties عند تحديد الصورة (انظر الشكل ٥-٦).

ستجد أيضًا زرين يساعداك في استخدام برنامج Macromedia Fireworks لتحرير الصور. يساعد زر Edit في تشغيل برنامج Fireworks وفتح الصورة التي تم تحديدها في الإطار الرئيسي للبرنامج - الأمر الذي يسهل عليك استخدام جميع سمات التحرير الخاصة بالبرنامج. يعني هذا الدمج الذي قامت به شركة Macromedia أنه عند حفظ التغييرات التي أجريتها على الصورة في برنامج Fireworks، ستظهر هذه التغييرات على الصفحة في برنامج Dreamweaver. وقد صُمم أيضًا زرٌ جديد على الجانب الأيمن من زر Edit - ألا وهو زر Optimize - لضغط الصورة بسرعة وسهولة الصورة - مما يؤدي بدوره إلى زيادة سرعة تنزيلها. يتناول الفصل العاشر الحديث عن زري Edit وOptimize في سمات Fireworks بشيءٍ من التفصيل.

التباين والإشراق

التوضيح | القص

**الشكل (٥-٦):** لتحرير الصورة، استخدم أدوات القص والتباين والإشراق والتوضيح.

قبل تحرير الصور، يجب أن تضع في الاعتبار أن برنامج Dreamweaver يستخدم في المقام الأول لإنشاء صفحات ويب، ولم يُصمم في الواقع لتحرير الرسومات. وعلى الرغم من فائدة هذه الأدوات، فإنها لا تُغني عن عمليات التحرير التي تُجرى على الرسومات في البرامج الرسومية مثل Fireworks أو Photoshop.

تذكر

عند استخدام هذه الأدوات في قص الصور وضبط درجات إشراقها وتباينها وزيادة وضوحها، توخى الحذر؛ لأنك ستُغير الصورة الأصلية (وليس نسخة منها فقط). تأكد من رضائك عن هذه التغييرات قبل حفظ الصفحة التي تعمل بها. يمكنك استخدام سمة التراجع في برنامج Dreamweaver للتراجع عن العديد من الخطوات. لكن بعد حفظ الصفحة، لا يمكنك التراجع عن أي تغييرات أجريتها على الصورة. لحماية الصورة الأصلية، احفظ نسخةً منها قبل تحريرها.

## قص الصور

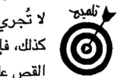
يعني قص الصورة، في المقام الأول، قطع أجزاء منها. ولقص صورة رسومية أو صورة فوتوغرافية، اتبع الخطوات التالية:

١- **انقر على الصورة التي ترغب في قصها لتحديدها في إطار المستند.**

سيتغير جزء Properties عارضًا خصائص الصورة.

٢- **انقر على أداة Crop من أيقونات Edit.**

سيظهر مربع حوار يحذرك من أن القص سيُغير الصورة الأصلية.




لا تُجري أي تغيير إذا كنت تريد الاحتفاظ بالصورة الأصلية. إن كان الأمر كذلك، فإن أفضل شيء يمكنك فعله هو عمل نسخة من الصورة الأصلية وتطبيق القص على هذه النسخة.

٣- **انقر على زر OK.**

سيظهر في الصورة خط متقطع ومقابض تحكم.

٤- **حدد مساحة الصورة التي ترغب في الاحتفاظ بها عن طريق مقابض التحكم.**

سيتم حذف أي جزء مُعتم بالصورة عند إتمام عملية القص، كما هو موضح في الشكل (٥-٧).

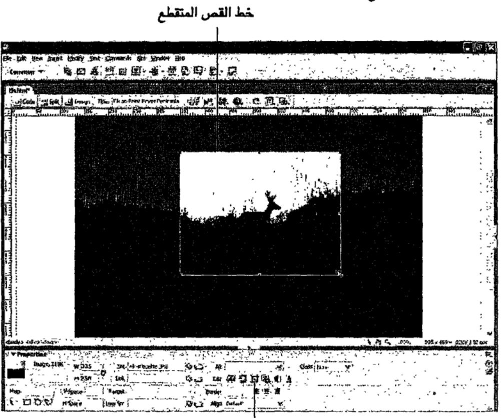


٥- انقر نقرًا مزدوجًا داخل المربع، أو اضغط على Enter (أو Return في نظام التشغيل Mac).

سيتم قص الصورة.

تحذير: يمكنك التراجع عن القص عن طريق اختيار Edit ⇐ Undo ، لكن تذكر أنه بعد حفظ الصفحة، سيتم تطبيق التغييرات باستمرار على الصورة ولا يمكن التراجع عنها.

خط القص المتقطع



أداة Crop

**الشكل (٥-٧):** تُمكّنك أداة Crop من تحرير الصورة الفوتوغرافية داخل برنامج Dreamweaver. ويوضح لك هذا المثال كيفية تحديد المساحة المطلوبة في أثناء القص.

## ضبط الإشراق والتباين في الصورة

يسمح لك ضبط إشراق الصورة بتغيير نسبة ضوئها. يتحكم التباين في الفرق بين المساحات المضيئة والمعتمة للصورة. لضبط الإشراق والتباين في الصورة، اتبع الخطوات التالية:

**١- حدد الصورة التي ترغب في تغييرها في إطار المستند.**

سيعرض جزء Properties خصائص الصورة.

**٢- من أدوات Edit، انقر على أيقونة Brightness and Contrast (تبدو الأيقونة على شكل دائرة نصفها مُضيء والنصف الآخر مُعتم).**

سيظهر مربع حوار مبينًا لك أنه قد تم تطبيق التغييرات التي أجريتها على الملف الأصلي.

**٣- انقر على زر OK.**

سيظهر مربع الحوار Brightness/Contrast.

**٤- اضبط إعدادات الإشراق والتباين الخاصة بالصورة عن طريق المؤشرات المنزلقة.**

تأكد من تحديد مربع الاختيار Preview إذا رغبت في معاينة تأثير التغييرات على الصورة في أثناء تحريك المؤشرات المنزلقة.

**٥- انقر على زر OK.**

سيتم تطبيق الإعدادات بصفة مستمرة عند حفظ الصفحة.

## زيادة وضوح الصورة

كلما زاد وضوح الصورة، زاد الفرق بين المساحات الملونة ـ مما يؤدي بدوره إلى زيادة تعريف الأشكال والخطوط الموجودة في الصورة. لزيادة وضوح الصورة، اتبع الخطوات التالية:

**١- حدد الصورة التي ترغب في زيادة وضوحها في إطار المستند.**

سيعرض جزء Properties خصائص الصورة.

**٢- من أدوات Edit، انقر على أيقونة Sharpen (أيقونة زرقاء اللون).**

سيظهر مربع حوار موضحًا لك أنه تم تطبيق التغييرات التي أجريتها على الملف الأصلي.

**٣- انقر على زر OK.**

سيظهر مربع الحوار Sharpen.

**٤- اضبط درجة وضوح الصورة عن طريق المؤشر المنزلق.**

تأكد من تحديد مربع الاختيار Preview إذا أردت أن ترى تأثير التغييرات على الصورة أثناء تحريك المؤشر المنزلق.

**٥- انقر على زر OK.**

ستزداد درجة وضوح الصورة ويتم تطبيق التغييرات بصفة مستمرة عندما تقوم بحفظها في الصفحة.

## استخدام صور *GIF* الشفافة

قد تندهش من اقتراحنا عليك وضع صورة غير مرئية على صفحة الويب، لكن هذا ما سنوضحه لك في الجزء القادم. تعد صور GIF الشفافة الصغيرة من العناصر المتميزة في مجال تصميم الويب؛ لأنها تُمكّنك من التحكم في مواضع العناصر الأخرى في الصفحة بدقة متناهية. وستلاحظ أن بعض البرامج الأخرى، مثل Fireworks على سبيل المثال، تستخدم مثل هذه الصور للتحكم في مواضع عناصر الصفحة بدقة. يتم إنشاء هذه الصور تلقائيًا في برنامج Fireworks، كما يمكنك التعرف عليها بسهولة لاستخدامها أسماء مثل: transparent.gif أو clear.gif أو spacer.gif. وبغض النظر عن الأسماء، فإنها جميعًا تؤدي نفس الوظيفة.




لإنشاء صور GIF شفافة بنفسك، أنشئ مستندًا جديدًا في أي برنامج من برامج تحرير الصور مع ضبط الخلفية على خيار Transparent. وبعد ذلك، لا تضف أي شيء إلى الصورة قبل حفظها بتنسيق GIF مع تحديد الخيار Transparent. سينتج عن ذلك صورة غير مرئية، ولكنها مفيدة جدًا في ترك مسافات.




إذا لم تكن ترغب في إنشاء مثل هذه الصور بنفسك، أو تريد فقط تطبيق الخطوات التالية، فيمكنك تنزيل صور GIF الشفافة من الموقع التالي: www.DigitalFamily.com/free (ابحث أسفل الصفحة عن الصورة التي تبدو وكأنها غير مرئية، لكنها معروضةً أسفل جزء Transparent GIFs ومحددةً حتى يتسنى لك العثور عليها).

ينصح بعض مصممي الويب بإنشاء صورة رسومية حجمها 1x1 بكسل فقط لهذا الغرض. ولكننا وجدنا أن الصور التي تبلغ مساحتها 10 x 10 بكسل تعمل بشكل أفضل؛ لأنه يمكن تحديدها بسهولة أكبر بعد إدراجها في الصفحة في برنامج Dreamweaver. تذكر أنه حتى لو كانت مساحة الصورة 10 x 10 بكسل، لا يزال بإمكانك تغيير الارتفاع والعرض إلى

أي حجم؛ لأن لغة HTML تُمكّنك من تحديد ارتفاع وعرض الصورة بغض النظر عن حجمها الفعلي. وبالتالي، يمكنك تغيير سمات الصورة الخاصة بالعرض والارتفاع لضبط حجمها لتصبح أكبر أو أصغر تبعًا للمسافة التي تريدها بين العناصر المرئية الأخرى في الصفحة.

يُسهل برنامج Dreamweaver استخدام صور GIF الشفافة؛ لسهولة الوصول إلى سمات العرض والارتفاع في جزء Properties. قد تحتاج أيضًا إلى تحديد المحاذاة الخاصة بالصورة لتحقيق النتائج المرجوة.

لإدراج صورة GIF شفافة وضبط حجمها بين الصور أو النصوص أو أي عناصر أخرى من العناصر الموجودة في الصفحة، اتبع الخطوات التالية:

**١- انقر لوضع المؤشر في أي مكان في الصفحة تريد وضع الصور فيه – سواءً بين صورتين أو داخل كتلة نصية، على سبيل المثال.**

**٢- اختر File <= Insert ، ثم تصفح لتحديد صورة GIF الشفافة.**

**٣- انقر على زر OK.**

سيتم إدراج صورة GIF الشفافة في الصفحة وتحديدها تلقائيًا.

**٤- في أثناء تحديد الصورة، قم بتغيير الارتفاع والعرض (حقلي H وW في جزء Properties) حتى تصل إلى حجم المساحة التي ترغب في إنشائها.**

سيتم ضبط الصورة تلقائيًا وفقًا للارتفاع والعرض اللذين تم تحديدهما.

تلميح

عند تحديد صورة GIF الشفافة، يمكنك رؤية حدودها وهي محددة. لاحظ أنه بمجرد إلغاء تحديد الصورة، فإنها ستصبح غير مرئية في برنامج Dreamweaver. يمكنك دائمًا إعادة تحديد الصورة عن طريق النقر على المساحة الخاصة بها إلى أن يتم تظليلها بواسطة المؤشر. ولكن توخى الحذر؛ لأن تحديد الصورة قد يكون خادعًا لأنها غير مرئية، خاصةً إذا كانت صغيرةً للغاية. ولهذا السبب، ننصح بتغيير حجم صورة GIF بمجرد إدراجها في الصفحة في أثناء تحديدها.

## إنشاء خلفية

تساعد صور الخلفية في إضفاء الحيوية على صفحات الويب من خلال الألوان وشغل المساحات الخالية. وإذا أُستخدمت بمهارة، فستُعطي انطباعًا أن الصفحة عبارة عن صورة كبيرة الحجم ولكن يمكن تنزيلها بسرعة وبكفاءة في الوقت نفسه. تكمن الفكرة في استخدام



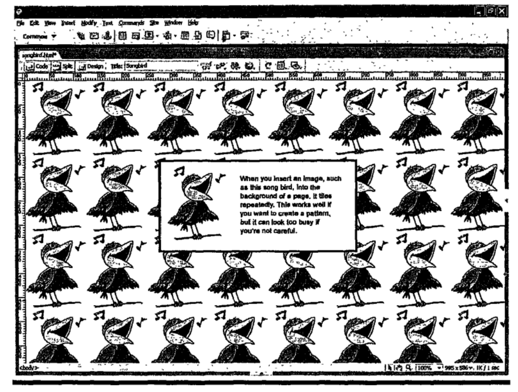
صورة صغيرة الحجم في الخلفية يكون لها تأثيرًا فعالاً عند تكرارها في جميع أنحاء الصفحة (انظر الشكل ٥-٨).

تلميح

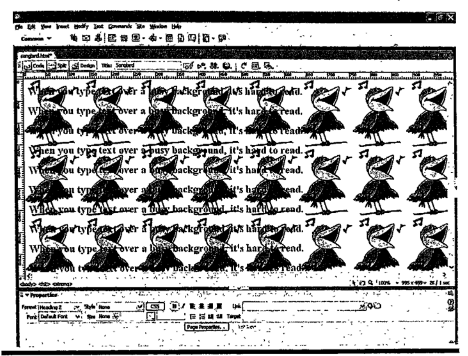
عند تعيين صورة في الخلفية لصفحة الويب، سيقوم المتصفح بتكرارها في جميع أنحاء الصفحة. ولهذا السبب يُطلق على صور الخلفيات اسم Tiles. ولكن إذا استخدمت صورةً طويلةً وغير عريضة أو صورةً كبيرةً في شكلها وصغيرةً في حجم ملفها كخلفية، فيمكن عمل مؤثرات أخرى بخلاف التكرار المتجانب.

تذكر

يجب أن تعي جيداً أن هناك صور خلفيات (كتلك الموضحة بالشكل ٥-٩) تجعل قراءة النص الموجود فوقها صعبًا. وبالتالي، ينبغي أن تختار صور الخلفية بعناية وتتأكد من أن هناك المزيد من التباين بين الخلفية والنص.




**الشكل (٥-٨):** يوضح هذا المثال ما يمكن حدوثه عند إدراج صورة خلفية متكررة ومتجانبة لتملأ الصفحة بأكملها.



**الشكل (٥-٩):** إن استخدام خلفية غير مناسبة يجعل النص غير واضح على صفحة الويب.

عند التعامل مع الخلفيات، قد تكتشف استخداماً آخر لصور GIF الشفافة. فإذا وضعت صورةً رسوميةً فوق خلفية بها بعض النقوش، فستظهر مساحة مستطيلة تحيط بهذه الصورة - مما يؤدي إلى إخفاء جزء من الخلفية، كما هو موضح بالشكل (٥-١٠). لإظهار الخلفية حول عنوان، على سبيل المثال، يمكنك وضع صورة العنوان فوق لون مشابه للون السائد في الخلفية. وعند حفظ صورة GIF، اجعل هذا اللون شفافًا. وبمجرد وضع العنوان على الصفحة، سيبدو وكأنه موضوعًا على الشكل (انظر الشكل ٥-١١).



تلميح
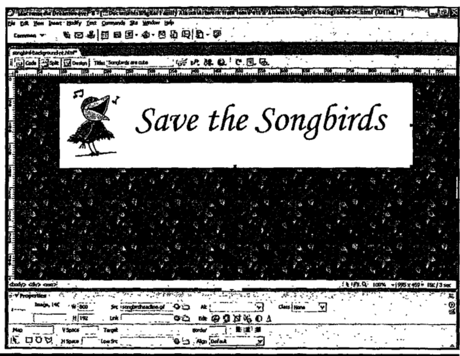
قد تحتاج إلى تغيير لون النص حتى يكون ظاهراً بصورة أفضل على الخلفية. لاحظ أن النص المكتوب باللون الأسود، في الشكل (٥-١٠)، يبدو مناسبًا للخلفية البيضاء في صورة GIF. ولكن بعد أن جعلنا الصورة شفافة، لاحظنا أن النص المكتوب باللون الأبيض أصبح أكثر سهولة في القراءة مع الخلفية الخضراء القاتمة، ثم قمنا بتغيير لون النص تباعًا.

لإدراج صورة خلفية على صفحة الويب، اتبع الخطوات التالية:
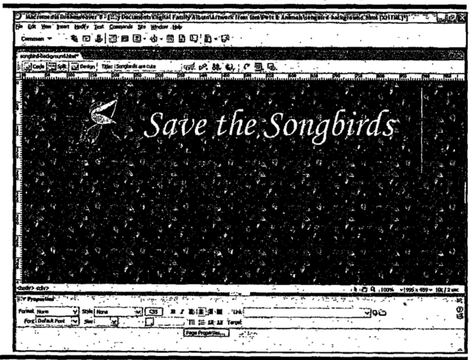
**١- اختر Modify ⇐ Page Properties .**

سيظهر مربع الحوار Page Properties، كما هو موضح بالشكل (٥-١٢).

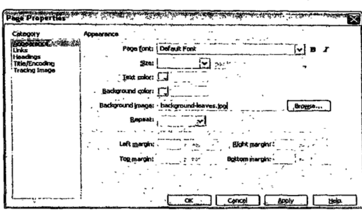
**٢- انقر على Appearance من قائمة Category الموجودة على الجانب الأيسر.**




**الشكل (٥-١٠):** دائمًا ما تُعرض صور GIF وJPEG العادية في شكل مستطيل يبدو رديئًا فوق الخلفية المليئة بالنقوش.




**الشكل (٥-١١):** بعد جعل اللون الأبيض المحيط بالعنوان شفافًا، أصبح العنوان أكثر وضوحًا على الخلفية.




**الشكل (٥-١٢):** يُمكِّنك مربع الحوار Page Properties من تحديد صورة الخلفية ولونها.

**٣- انقر على زر Browse الموجود على الجانب الأيمن من مربع النص Background Image.**

سيُفتح مربع الحوار Select Image Source.

**٤- تصفح حتى تجد الصورة التي ترغب في استخدامها كصورة خلفية.**

عند إدراج صورة في موقعك، تأكد من أنها موجودة على القرص الصلب في المكان نفسه الذي توجد فيه على وحدة الخدمة. إذا كنت تخطط لاستخدام صورة خلفية متجانبة في الموقع بأكمله، فاحفظها في مجلد الصور؛ حتى يسهل الوصول إليها بسهولة من أي صفحة في الموقع. انظر الفصل الثالث لمزيد من التفاصيل حول أسلوب تنظيم الصور.

**٥- انقر نقرًا مزدوجًا على اسم الملف الخاص بصورة الخلفية لتحديدها.**

سيظهر مربع الحوار Select Image Source.

**٦- انقر على زر OK في مربع الحوار Page Properties لإنهاء هذه العملية.**

لاحظ أنه إذا قمت بالنقر على زر Apply، فسترى صورة الخلفية المتجانبة بعد تطبيقها على الصفحة، ولكن سيظل مربع الحوار Page Properties مفتوحًا.

تلميح: في حالة عدم الرغبة في تكرار صورة الخلفية، اختر خيار No-Repeat من القائمة المنسدلة Repeat الموجودة في مربع الحوار Page Properties وستظهر الصورة فقط في أقصى يمين المستند.

## إنشاء صور متعددة الروابط

تعد الصور متعددة الروابط من العناصر شائعة الانتشار على شبكة الويب؛ لأنها تُمكّنك من إنشاء مواضع نشطة على الصفحة وربطها بعناوين (URLs) مختلفة. من أكثر

استخدامات هذه الصور شيوعًا هو إنشاء روابط خاصة بالخرائط الجغرافية، مثل خريطة الولايات المتحدة الأمريكية التي ترتبط بأماكن مختلفة بناءً على الجزء المحدد في الخريطة. على سبيل المثال، إذا كنت رئيس بنك دولي وترغب في مساعدة العملاء في العثور على أقرب فرع محلـي أو ماكينة صرف آلي، فأنشـئ مواضع نشطـة على الخريطة، ثم اربط كل موضع بصفحة تتضـمن أسماء البنوك الموجودة في هذه المنطقة الجغرافية. يُسهل برنامج Dreamweaver عملية إنشاء الصور متعددة الروابط من خلال توفير مجموعة من أدوات الرسم البسيطة التي تُمكّنك من إنشاء المواضع النشطة وتعيين الروابط الخاصة بها.

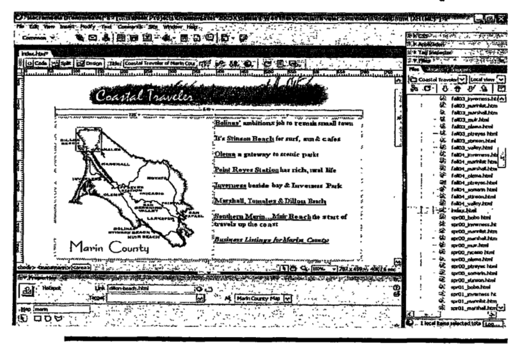
لإنشاء صورة متعددة الروابط، اتبع الخطوات التالية:

**١- ضع الصورة التي ترغب في استخدامها كصورة متعددة الروابط على الصفحة التي تعمل فيها.**

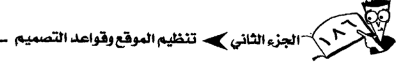
**٢- حدد الصورة.**

سيتم عرض خصائص الصورة في جزء Properties.

**٣- لرسم الموضع النشط، اختر إحدى أدوات رسم الأشكال من Image Map الموجود في أسفل الجانب الأيسر من جزء Properties (انظر الشكل ٥-١٣).**




**الشكل (٥-١٣):** حدد أية صورة لعرض أدوات الصور متعددة الروابط في جزء Properties.




تضم أدوات الأشكال المستطيل والدائرة والمضلع غير المنتظم. تُمكّن هذه الأدوات من رسم مساحات للروابط في الصور يُطلق عليها hot spots (المواضع النشطة) ولكل موضع فيها رابط خاص به.

**٤- حدد الأداة الخاصة بالشكل المطلوب، ثم انقر واسحب على المساحة التي تريد أن تجعلها موضعًا نشطًا في الصورة (أو المساحة التي ستنشئ فيها رابطًا يربطها بصفحة أخرى).**
**وفيما يلي عرضٌ لكيفية عمل الأدوات المختلفة الخاصة بالمواضع النشطة:**

- **(المستطيل) Rectangle**: في أثناء القيام بالنقر والسحب، سيظهر تظليلاً باللون الأزرق الفاتح حول المساحة التي حولتها إلى موضع نشط؛ تُشير هذه المساحة المظللة إلى المساحة النشطة. إذا كنت ترغب في تغيير مكان الموضع النشط، فحدد Pointer Hotspot Tool (السهم الأسود اللون) الموجود في الركن الأيسر السفلي من جزء Properties، ثم حدد هذه المساحة وانقلها إلى الموضع الذي تريده. علاوةً على ذلك، يمكن تغيير حجم المستطيل من خلال النقر والسحب على أحد أركانه.
- **Cirle (الدائرة)**: تعمل أداة رسم الدائرة، إلى حدٍ كبير، بالطريقة نفسها التي تعمل بها أداة المستطيل – أي عن طريق النقر والسحب فقط. ولتغيير حجم الموضع النشط الذي يبدو على شكل دائرة، حدد Pointer Hotspot Tool، ثم انقر على أحد المربعات الصغيرة لسحب حدوده.
- **Polygon (المضلع)**: تؤدي الأداة وظائفها بطريقة مختلفة بعض الشيء. لعمل تحديد على شكل مضلع (كذلك المستخدم في ولاية كاليفورنيا بالولايات المتحدة)، انقر على الأداة مرةً واحدةً لكل نقطة تريد رسمها في المضلع. سيقوم الشكل بتوصيل النقاط تلقائيًا عند النقر. وعقب الانتهاء من ذلك، انتقل إلى أداة أخرى خاصة برسم الخريطة أو انقر خارج الصورة. يمكنك تغيير حجم المضلع أو نقل أية نقطة من نقاطه باستخدام Pointer Hotspot Tool.

**٥- لإنشاء رابط خاص بالموضع النشط المحدد، انقر على أيقونة Folder الموجودة بجوار مربع النص Link (أعلى جزء Properties).**

سيفتح مربع الحوار Select File.

**٦- تصفح الملفات إلى أن تجد ملف HTML الذي ترغب في ربطه بالموضع النشط في الصورة.**

**٧- انقر نقراً مزدوجاً على الملف الذي ترغب في إنشاء رابط خاص به.**

سيتم إنشاء روابط للمواضع النشطة على الصفحة المحددة، وغلق مربع الحوار Select File تلقائياً. يمكنك أيضاً كتابة المسار مباشرةً في مربع النص Link وبالتالي، لن تتكبد عناء البحث عنه في محرك القرص الصلب.

**٨- لإضافة المزيد من المواضع النشطة، اختر صورة واستخدم إحدى أدوات رسم الأشكال، ثم كرر الخطوات بدايةً من الخطوة الرابعة وحتى السابعة.**

**٩- لتسمية الصورة متعددة الروابط، اكتب اسماً في حقل النص Map الموجود فوق الأدوات الخاصة بالأشكال مباشرةً.**

إن تسمية الصورة متعددة الروابط (وجميع المواضع النشطة التي تشتمل عليها) يساعد في تمييزها عن غيرها في حالة احتواء الصفحة نفسها على العديد من الصور متعددة الروابط. يمكنك تسمية هذه الصورة بأي اسم تريده، فيما عدا الأسماء التي تحتوي على فواصل أو علامات ترقيم خاصة.

بعد الانتهاء من هذه العملية، ستظهر جميع المواضع النشطة في الصورة متعددة الروابط مظللةً باللون الأزرق الفاتح.

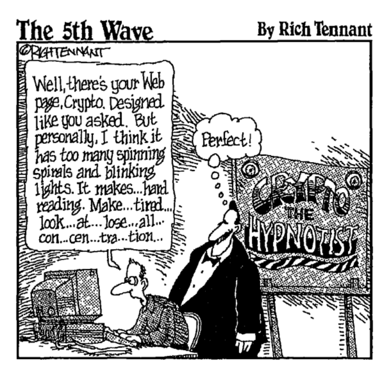



يمكنك تحرير الصورة متعددة الروابط في أي وقت عن طريق النقر والتظليل على المساحة الزرقاء في الصفحة وسحب الحواف لتغيير حجم الموضع النشط، أو عن طريق إدخال URL جديد لتغيير الرابط.



# الجـــــزء الثالث

# تطوير مواقع الويب




**يشتمل هذا الجزء على...**

إذا أردت إنشاء تصميمات أكثر تطوراً باستخدام HTML، فاستخدم الجداول أو المقاطع أو الطبقات أو أنماط (Cascading Style Sheets (CSS. يلقي هذا الجزء الضوء على جميع هذه الخيارات المتعلقة بالتصميم؛ ويساعدك في تحديد أكثر السمات ملائمةً لموقع الويب. إذا اخترت الجداول، فسيعرض لك الفصل الثامن خطوات إنشاء جداول لاستخدامها في أغراض التصميم وإدخال البيانات. ويتحدث هذا الفصل أيضًا عن الجداول المُضمنة والخلايا المدمجة وغيرها الكثير. أما الفصل السابع فيعرض كيفية تقسيم الصفحة باستخدام المقاطع؛ وذلك عند تنشيط هذا الخيار، وكيفية تحديد وجهات الروابط حتى تفتح الصفحات بالشكل الذي تريده. وفي الفصل الثامن، ستتعرف على كيفية التحكم في التصميم باستخدام أنماط CSS. فبعد دعم استخدام أنماط CSS على الويب، أصبح المصممون يحصلون على أفضل النتائج. وفي الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، عملت شركة Macromedia بدأب على تزويدك بأفضل الأدوات لاستخدام هذه السمات المتطورة الخاصة بالتصميم.

# الفصل السادس

# التعرف على جداول HTML

**يشتمـل هـذا الفصل على:**

- التعريف بجداول HTML
- استخدام الجداول الإليكترونية
- تخصيص هياكل الجدول
- إنشاء تصميمات مُركبة

يستاء كثيرٌ من الأشخاص من كون إمكانات HTML الأساسية محدودة. وينزعج المصممون المحترفون، على وجه الخصوص، عندما يكتشفون أنهم قد فقدوا إمكانية التحكم في التصميم التي اعتادوا عليها؛ وأنه ليس في استطاعتهم محاذاة العناصر بالدقة المطلوبة. ولا يمكنهم وضع الصور فوق بعضها البعض بما يجعلها متداخلةً، كما إنه ليس بإمكانهم تعديل المسافات الفاصلة بين الأسطر في النص.

على الرغم من أن التطورات الأخيرة التي لحقت بأنماط CSS والطبقات ساعدت في زيادة التحكم في التصميم بدرجة أفضل بكثير من تلك التي شهدتها HTML سابقًا، فإنه حتى الآن لا يمكنك تنفيذ جميع العمليات التي يمكنك تنفيذها في الطباعة. ومما زاد الأمر سوءًا أنك قد تفقد بعض زائري موقعك عند استخدام أحدث الخيارات الخاصة بأنماط CSS والطبقات؛ لأنه كما سيتضح لك في جزء "أيهما أفضل الجداول أم الطبقات؟"، لا يستخدم جميع الأشخاص أحدث برامج التصفح على شبكة الإنترنت.

لهذا السبب، كانت جداول HTML أكثر الطرق شيوعًا منذ زمن بعيد للتغلب على أوجه القصور هذه؛ لأن استخدام الجداول يُسهل عليك إنشاء تصميمات مُركبة دون فقد بعض زائري الموقع. وسيتم التغلب على هذه المشكلة تمامًا كلما زاد عدد الزائرين الذين يستخدمون برامج تصفح تتعامل مع أنماط CSS والطبقات. ولكن مازال حتى وقتنا الحالي هناك الكثير من الأشخاص الذين يستخدمون الجداول في عمل تصميم لصفحات الويب.

يساعدك هذا الفصل في التعرف على أهمية استخدام الجداول في إنشاء التخطيط وتنفيذ ما لا يمكنك تنفيذه باستخدام تنسيق HTML الأساسي. إذا سبق لك استخدام أيًا من برامج النشر المكتبي مثل: QuarkXPress أو Adobe InDesign، فمن المحتمل أن تكون

قد تعرضت لاستخدام مربعات الصور والنصوص في تخطيط الصفحات. تعمل الطبقات تقريباً بالطريقة نفسها التي تعمل بها مربعات النصوص في برنامج تصميم الصفحات وتحقق الجداول نتائج مشابهة، ولكن بمزيدٍ من الجهد. باستخدام الجداول، يمكنك إدراج الصور والنصوص في خلايا الجدول، وعن طريق دمج وتقسيم الخلايا، يمكنك إنشاء أي تصميم للصفحة كما يتراءى لك. فعلى سبيل المثال، يمكنك استخدام الجدول في محاذاة عمودين من أعمدة النص جنبًا إلى جنب، مع وضع عنوان أعلى هذين العمودين - ذلك التنسيق الذي تشاهده في الجرائد. وحيث إنه بإمكانك إخفاء حدود الجدول، يمكنك أيضًا إخفاء الجدول نفسه. لكن حتى الآن، لا تستطيع التحكم في التصميم بالطريقة التي اعتدت عليها في برنامج النشر المكتبي. إنما بقليلٍ من الإبداع، يمكنك إنشاء تصميمات مُركبة للصفحات رغم الإمكانات المحدودة.

يعرض لك هذا الفصل كيفية إنشاء جداول HTML لجميع الأغراض بدايةً من البيانات العمودية وحتى التصميمات المُركبة للصفحات. تعتبر عملية إنشاء الجداول معقدةً إلى حدٍ ما ولا تتم بالدقة التي تنشدها، لكن يشتمل برنامج Dreamweaver على عدد من الأدوات التي تُسهل عليكِ ذلك.

## إنشاء الجداول في نمط *Layout*

تتكون الجداول من ثلاثة عناصر رئيسية ألا وهي: الصفوف والأعمدة والخلايا. إذا كنت قد تعاملت من قبل مع برامج الجداول الإليكترونية، فمن المؤكد أنه لديك خلفية عن مفهوم الجداول. تختلف جداول HTML عن الجداول الإليكترونية في أن الأخيرة تُستخدم في إجراء عمليات محاذاة أكثر تعقيداً للبيانات التي تتطلب إجراء الكثير من عمليات دمج وتقسيم الخلايا. في الماضي، كان إنشاء وتصميم صفحات الويب أو الجداول البسيطة من خلال كتابة كود HTML يدوياً من الأمور الصعبة. فكود HTML يتكون من مجموعة معقدة من علامات الترميز <TR> و<TD> التي تُشير إلى الصفوف والخلايا الخاصة ببيانات الجدول بالترتيب. إن التعرف على كيفية كتابة كود داخل علامات الترميز لإنشاء مجموعة من المربعات الصغيرة على صفحات الويب يحتاج إلى دراسة وتعلم. إذا أردت دمج أو تقسيم الخلايا لإنشاء صفوف أو أعمدة تحتوي على عدد مختلف من الخلايا، فإن هذا الأمر يعتبر بمثابة تحدٍ كبير حقًا.

وهنا يبرز دور Dreamweaver في تيسير عليك القيام بذلك. فباستخدام Dreamweaver، يمكنك تعديل شكل وهيكل الجدول عن طريق النقر على حدوده وسحبها. علاوةً على ذلك، يمكنك إضافة أي محتوى إلى الخلايا، مثل الصور أو النصوص أو ملفات الوسائط المتعددة




أو حتى الجداول الأصغر حجمًا. وباستخدام لوحة Properties، يمكنك بكل سهولة دمج وتقسيم الخلايا وإضافة لون للخلفية أو للحدود وتغيير محاذاة العناصر داخل الخلية رأسيًا وأفقيًا. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك تعديل جدولك إذا غيرت رأيك في الشكل الذي سيبدو عليه الجدول بعد إنشائه.

إن أسهل طريقة للتعامل مع الجداول في برنامج Dreamweaver هي استخدام نمط Layout وأداتي Layout Cell وLayout Table اللتين سنتحدث عنهما في الخطوات القادمة. باستخدام هاتين الأداتين، الموجودتين في نمط Layout فقط، يصبح من السهل عليك إنشاء الجدول في برنامج Dreamweaver. يمكنك الانتقال بين نمطي Standard وLayout للاستفادة من جميع السمات الخاصة بإنشاء الجداول في Dreamweaver.

يوفر لك نمط Layout طريقةً خاصةً لاستعراض عناصر الصفحة، صُممت لتساعدك في إنشاء وتحرير الجداول. وفي هذا النمط، يمكنك رسم الخلايا في أي مكان على الصفحة، ثم سحب حدود الجدول لتغيير حجمه. يعرض الشكلان (٦-١) و(٦-٢) الجدول نفسه مرةً في نمط Layout وأخرى في نمط Standard. يمكنك تحديد أوجه الاختلاف بين النمطين من خلال الطريقة التي يتم بها عرض الجدول في برنامج Dreamweaver أو عن طريق تحديد أيقونتي Layout Mode وStandard Mode الموجودتين على شريط Layout Insert أعلى مساحة العمل.

## أيهما أفضل، الجداول أم الطبقات؟

صممت العديد من الصفحات على الويب باستخدام الطبقات، ومن المتوقع أن يستمر هذا الاتجاه. وحيث إن مستخدمي شبكة الإنترنت يقومون بتحديث برامج التصفح الخاصة بهم، وحيث إن هذه البرامج الحديثة تدعم الطبقات على نحو أفضل، فإن مزايا الطبقات ستَفُوق أوجه قصورها بسرعة.

يمكن التحكم في الطبقات بدرجة أكبر من الجداول، خاصة في برنامج Dreamweaver حيث يمكنك ببساطة النقر عليها وسحبها إلى أي مكان تريده في الصفحة. كما يمكنك وضع أي عنصر في الطبقة، كالصور والنصوص وملفات الوسائط المتعددة. تستطيع أيضًا وضع الطبقات فوق بعضها البعض، والتحكم في التصميم بشكل أفضل عنه في الجداول.

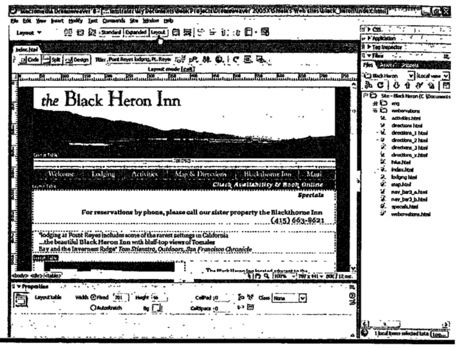
ولكن لماذا لا يتعامل جميع المستخدمين مع الطبقات؟ لأنه إذا استخدام زائرو موقعك برامج تصفح أقدم (مثل Netscape 4.0 أو Internet Explorer 4.0 والإصدارات السابقة منهما)، فلن يتم عرض الطبقات في برامجهم - أي لن يظهر أي نص أو صورة تم إدراجها في إحدى الطبقات كما كان يظهر لك. وحتى برامج التصفح الأحدث لا تتفق كلها في طريقة عرض الطبقات.

وبالتالي، قد يحصل بعض زائري موقعك على نتائج غير متوقعة، مثل ظهور بعض العناصر التي لم تقصد عرضها أو حدوث خلل في محاذاة النص والصور. وبالتالي، فإن ما تكتسبه من تحكم في التصميم عن طريق الطبقات، قد تفقد أمامه أضعافًا مضاعفة من مستخدمي برامج التصفح قديم. لهذا السبب، لا يزال بعض المصممين يفضلون الجداول؛ لأنها مازالت من أهم أدوات التصميم على الويب.

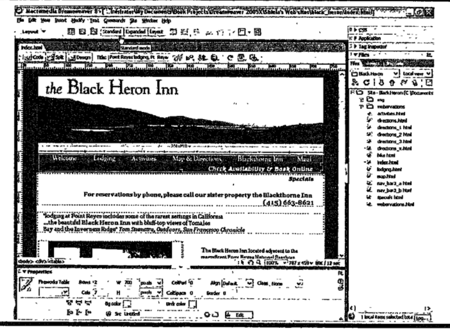
وفي النهاية، عليك أن تقرر ما إذا كنت ستستخدم الطبقات أم الجداول وفقًا للمعلومات المتاحة لديك عن زائري موقعك. واعتمادًا على وحدة الخدمة التي تستخدمها، يمكنك الاطلاع على البيانات الخاصة بالمتصفح لمعرفة إصدارات برامج التصفح التي يستخدمها زائرو موقعك (يمكن الحصول على هذه المعلومات من مزود خدمة الإنترنت أو مدير النظام). لا يزال هناك أقل من 3 في المائة من الزائرين الذين يستعرضون العديد من المواقع الرئيسية باستخدام إصدارات أقدم من 4.0 في برامج التصفح. لكن الأمر قد يكون مختلفًا بالنسبة لزائري موقعك، وعليك أن تحدد نسبة الزائرين الذين يمكنك الاستغناء عنهم حتى يتسنى لك الاستفادة من استخدام الطبقات.

إذا كان هدفك هو التحكم في التصميم بشكل طفيف والحصول على صفحات ويب يمكن عرضها في جميع أنحاء العالم، فتعتبر الجداول الخيار الأمثل. أما إذا كان هدفك هو تصميم مواقع أكثر تطورًا، فعندئذ، ينبغي عليك استخدام أنماط CSS والطبقات، التي سنتحدث عنها في الفصلين الثامن والتاسع. وإذا أردت الاستفادة من الحسنيين، فقم بتصميم الصفحة باستخدام كل من الطبقات والجداول لتحقيق أقصى درجة من التحكم في التصميم، مع الاحتفاظ بصفحة يمكن عرضها في برامج التصفح الأقدم.

لا يزال هناك خيارٌ آخر في برنامج Dreamweaver. يمكنك إنشاء تصميم للصفحة باستخدام الطبقات، ثم استخدام خيار التحويل التلقائي من Layers إلى Tables لإنشاء مجموعة أخرى من الصفحات باستخدام الجداول. بعد ذلك، يمكنك إضافة نصوص JavaScript المضمنة (التي سيرد الحديث عنها في الفصل التاسع) إلى موقعك لتحدد إصدار المتصفح الذي يستخدمه كل زائر من زائري الموقع وتوجهه إلى الصفحة المناسبة. يعتبر ما سبق حيلة ذكية، ولكن ينبغي أن تعرف أن عملية التحويل ليست الطريقة المُثلى (لأنه يمكنك أداء بعض المهام باستخدام الطبقات ولا يمكنك أدائها عن طريق الجداول)؛ كما أن هذا سيتطلب منك المزيد من العمل على عند تطوير وصيانة موقعك.




**الشكل (٦–١):** يُمكّنك نمط Table Layout من إنشاء جداول وخلايا في برنامج Dreamweaver باستخدام تقنية السحب والإسقاط بسهولة.




**الشكل (٦–٢):** لاحظ أن جزء Properties يوفر لك المزيد من الخيارات الخاصة بتحرير الجداول في نمط Standard. يمكنك إنشاء وتحرير الجداول في أيٍ من النمطين أو حتى الانتقال فيما بينهما.

توضح لك الخطوات التالية كيفية إنشاء جدول في نمط Layout يحتوي على خلية عريضة في أعلاه تندرج تحتها خليتان أصغر منها كالجدول الموضح بالشكلين (٦-١) و(٦-٢):

**١- أنشئ صفحة HTML (أو افتح صفحةً موجودةً بالفعل).**

لإنشاء صفحة جديدة، اختر File <= New، ثم حدد الخيار Blank Page من قائمة Category والخيار HTML من قائمة Basic Page.

**٢- انتقل إلى نمط Layout عن طريق اختيار View <= Table Mode <= Layout Mode.**

سيتم عرض الخيارات الخاصة بتخطيط الجدول على شريط Layout Insert الموجود أعلى الشاشة، كما هو موضح بالشكلين (٦-١) و(٦-٢).

يمكنك أيضًا الانتقال إلى نمط Layout باستخدام شريط Layout Insert، الموجود في قائمة Insert المنسدلة أعلى الشاشة.

عند الانتقال إلى نمط Layout، سيتم عرض رسالة تصف كيفية استخدام زري Layout Table وLayout Cell بعد تحديد هذا الخيار أولاً. تحتوي الرسالة على بعض المعلومات المهمة، ولكن إذا قمت بالنقر على مربع الاختيار Don't Show Me This Message Again، فيمكنك أن تتجنب عرض هذه الرسالة في المرة القادمة. انقر على زر OK لغلق الرسالة.

**٣- انقر على زر Draw Layout Cell الموجود على شريط Layout Insert.**

سيتحول المؤشر إلى شعرتي تعامد عند تحريك الماوس على المستند ـ الأمر الذي يشير إلى إمكانية رسم خلية جدول.

**٤- ضع مؤشر الماوس على المستند، ثم انقر واسحب لرسم مستطيل في أي مكان في الصفحة كأول خلية من خلايا الجدول (انظر الشكل ٦-٣).**

سيتم رسم الخلية وإنشاء هيكل الجدول المحيط بها تلقائيًا. ستظهر بعد ذلك شبكة توضح هيكل الجدول وخلايا أخرى للجدول.

**٥- ارسم خلية أخرى في أي مكان على الصفحة عن طريق النقر على زر Draw Layout Cell نفسه مرة أخرى، ثم النقر والسحب لإنشاء خلية جديدة.**

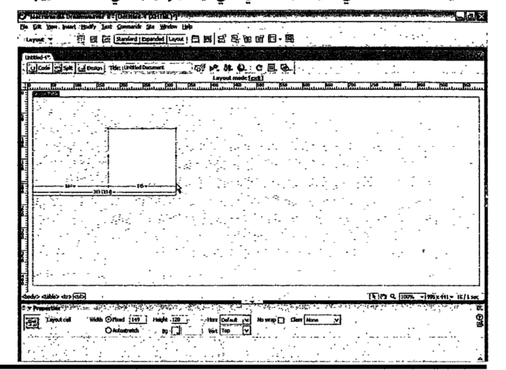
للمرة الثانية، يتم إنشاء خلايا أخرى تلقائيًا لوضع الخلية الجديدة في المكان الذي رُسمت فيه. يمكنك رسم العديد من الخلايا الجديدة كيفما تشاء.



للاستمرار في رسم الخلايا دون الحاجة إلى إعادة تحديد أداة Draw Layout Cell في كل مرة، اضغط على مفتاح Ctrl في Windows (أو ⌘ في Mac)، وذلك في أثناء رسم الخلايا للاحتفاظ بالأداة.

**٦- انقر لتحديد أية خلية من الخلايا الموجودة في الصفحة، ثم أدخل النص أو الصورة أو أي عنصر آخر.**

يمكنك أن تُدخل في خلية الجدول أي شيء يمكن إدراجه في صفحة الويب.



**الشكل (٦-٣):** عند استخدام نمط Layout في رسم إحدى خلايا الجدول، مثل الخلية المظللة في هذا الشكل، يتم إنشاء هيكل الجدول وخلايا أخرى تلقائيًا حول هذه الخلية.

**٧- انقر على أحد حدود الخلية لتحديدها، ثم اسحب لنقلها إلى موضع جديد. ولتغيير حجم الخلية، انقر على أحد المربعات الصغيرة الموجودة في الأركان أو وسط كل جانب من الجدول، ثم اسحب لتكبير أو تصغير حجم الخلية.**

وفقًا للمكان الذي بدأت فيه رسم خلايا الجدول، ربما ينشئ Dreamweaver خلايا جدول تُحيط بالخلايا التي أنشأتها للحفاظ على مكانها في الصفحة. على سبيل المثال، في الجدول الموضح بالشكل (٦-٣)، على الرغم من أننا أنشأنا خليةً واحدةً جديدةً، فإن برنامج Dreamweaver قام بملء الفراغات عن طريق إنشاء المزيد من الخلايا تلقائيًا.

حيث إن الوضع الافتراضي الذي يتم إدراج الجدول فيه هو أعلى الجانب الأيسر من الصفحة، فإن Dreamweaver ينشئ خلايا إضافية في الجانبين الأعلى والأيسر من الخلية التي رسمتها للحفاظ على مكانها في الصفحة.




تذكر أن لغة HTML لن تسمح لك بإدراج العناصر في أي مكان على الصفحة ما لم تستخدم خلايا الجدول (أو الطبقات) للتحكم في مكان هذه العناصر. تُستخدم الخلايا الفارغة التي أنشأها برنامج Dreamweaver لملء حيز الفراغ في الجدول، كما أنها لا تظهر في المتصفح طالما تم تعيين حد الجدول على القيمة 0. وبهذه الطريقة، سيعطي الجدول انطباعًا بأن عناصر الصفحة المتعددة يمكن وضعها على حدة في أي جزء من أجزاء الصفحة.




كثيرًا ما يتساءل المصممون عن العرض الأمثل للجدول. وأفضل نصيحة يمكن توجيهها إليهم هي أن يقوموا بتصميم الصفحات مع ضبط درجة وضوح الشاشة على 600 x 800؛ لأن هذا هو الحجم الأمثل للاستخدام على الويب (صدق أو لا تصدق، لا يزال هناك الكثير من الأشخاص الذين يعملون على شاشات 15 بوصة فقط). إذا أردت أن تُنشئ جدولاً يشغل مساحة العرض بأكملها، فمن الأفضل أن تنشئه بعرض يتراوح بين 740 و760 بكسل وأن تقوم بتوسيطه في الصفحة. وبذلك، تترك مساحةً قليلةً على كل جانب تمنع أشرطة التمرير الجانبية من الظهور.

## تحرير الجداول في نمط *Layout*

يتميز التعامل مع الجداول في نمط Layout بإمكانية استخدام شبكة التخطيط في تحرير ونقل وتغيير حجم الصفوف والأعمدة والخلايا الموجودة في الجدول كنوع من الإرشاد لك عند إنشاء أي نوع من التخطيط ترغب في استخدامه.

تَسهُل عملية تحرير الجداول، بدرجة أكبر، في نمط Layout؛ لأنه يمكنك النقر والسحب لإنشاء خلايا في أي مكان تريده في الصفحة. هذا ويقوم برنامج Dreamweaver تلقائيًا باستكمال باقي أجزاء الجدول اللازمة لوضع الخلايا نيابةً عنك. يعني ذلك أنك لست بحاجة لإنشاء خلايا لملء الفراغات بنفسك أو القيام بعمليتي الدمج والتقسيم لوضع الخلايا حيثما تشاء على الصفحة. وهذه السمة لا تتميز بالدقة نفسها التي تمتاز بها الطبقات، ولكنها قريبةً منها.

يمكنك أيضًا إنشاء جداول مضمنة (جداول مدرجة داخل جداول أخرى) للتحكم في التخطيط بدرجة أكبر. لإنشاء جدول مُضمّن، انقر على زر Draw Layout Table (الموجود




على شريط Layout Insert أعلى مساحة العمل) وابدأ في رسم جدول جديد داخل إحدى خلايا الجدول الحالي. لمزيد من المعلومات عن الجداول المضمنة، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "استخدام الجداول المضمنة: الجداول المدرجة داخل جداول أخرى" لاحقًا في هذا الفصل.

### استخدام نمط Expanded Table في تحديد الخلايا

يعتبر نمط Expanded Table هو الخيار الثالث لتحرير الجداول. للوصول إلى هذا النمط، اختر View <= Table Mode <= Expanded Tables Mode. يُسَهِّل هذا النمط عملية التحديد داخل الجداول وحولها (ودون هذا الخيار، تصبح عملية تحديد خلايا معينة داخل الجدول أمرًا صعبًا، خاصةً إذا لم تكن لديك مهارة استخدام الماوس). إذا كنت في عجالة من أمرك أو تتعامل مع الكثير من الخلايا، فسيُسَهِّل عليك هذا النمط عملية تحديد وتعديل عناصر الجدول بدرجة أكبر.

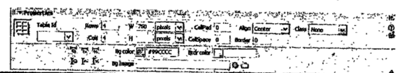
## تغيير الخيارات الخاصة بالجداول في نمط *Standard*

يمكن استخدام نمط Layout في إنشاء وتحرير الهيكل الكلي لجدولك. عندما تكون مستعداً للبدء في عملية تحرير محتويات الجدول وخلاياه المفردة، من الأفضل أن تستخدم نمط Standard؛ لأن جزء Properties في هذه الحالة يعرض المزيد من الخيارات الخاصة بعملية التحرير. باستخدام نمط Layout، يمكنك تغيير بعض سمات الجدول؛ لكن باستخدام نمط Standard، يمكنك تغيير جميع سمات جدول HTML مثل عدد الصفوف والأعمدة بالإضافة إلى الارتفاع والعرض وحجم الحدود والمسافات الفاصلة بين الخلايا.

عند تحديد جدول أو خلية، سيتم عرض السمات الخاصة بها في جزء Properties الموجود أسفل مساحة العمل. انقر على حد أي جدول لتحديده، فيعرض جزء Properties الخيارات الخاصة بهذا الجدول، كما هو موضح بالشكل (٦-٤). لاستعراض جميع الخيارات، انقر على سهم التوسيع الموجود في أسفل الجانب الأيمن من جزء Properties.

**تلميح**

إذا كانت لديك مشكلة في تحديد الجدول، فضع المؤشر في أي مكان داخل الجدول، ثم اختر Modify <= Table <= Select Table.



الشكل (٦-٤): يوفر جزء Properties إمكانية الوصول إلى السمات الخاصة بالجدول المحدد.

يتيح لك جزء Properties إمكانية الوصول إلى الخيارات التالية الخاصة بالجدول لتخصيص شكل جدولك:

- ✓ **Table Id**: يوفر هذا الخيار مساحةً نصيةً يمكنك فيها إدخال اسم أو جدول.
- ✓ **Rows**: يعرض هذا الخيار عدد الصفوف المدرجة في الجدول. ويمكنك تغيير حجم الجدول من خلال التحكم في عدد الصفوف التي يتضمنها. وعلى الرغم من ذلك، يجب أن تتوخى الحذر؛ لأنه إذا أدخلت عدداً أصغر من الصفوف، فسيقوم برنامج Dreamweaver بحذف الصفوف السُفلية من الجدول بمحتوياتها.
- ✓ **Columns**: يعرض هذا الخيار عدد الأعمدة المدرجة في الجدول. ويمكنك تغيير حجم الجدول من خلال التحكم في عدد الأعمدة التي يتضمنها. وللمرة الثانية، إذا أدخلت عدداً أصغر من الأعمدة، فسيقوم برنامج Dreamweaver بحذف الأعمدة الموجودة في الجانب الأيمن من الجدول بمحتوياتها.
- ✓ **W (Width)**: يحدد هذا الخيار عرض الجدول. ويمكنك تغيير عرض الجدول باستخدام النسبة المئوية أو وحدات البكسل. تعمل القيم المحددة بالنسبة المئوية على زيادة أو تقليل حجم الجدول بحيث يتناسب مع حجم إطار المتصفح الخاص بالمستخدم.
- ✓ **H (Height)**: يحدد هذا الخيار ارتفاع الجدول. ويمكنك تغيير الارتفاع باستخدام النسبة المئوية أو وحدات البكسل. تعمل القيم المحددة بالنسبة المئوية على زيادة أو تقليل حجم الجدول بحيث يتناسب مع حجم إطار المتصفح الخاص بالمستخدم. ولا يتم تنفيذ هذه السمة إلا في الإصدار رقم 4.0 والإصدارات السابقة فقط من برامج التصفح.



تُمكّنك أبعاد الجدول المُحددة بالنسبة المئوية من إنشاء جدول يتغير حجمه وفقًا لتغير حجم إطار المتصفح. إذا أردت تحديد حجم الجدول بحيث يمثل 75% من حجم إطار المتصفح، على سبيل المثال، فيمكنك القيام بذلك باستخدام النسب المئوية مهما كانت شاشة المستخدم أو مساحة العرض



كبيرة. أما إذا أردت التحكم في حجم الجدول من خلال تعيين قيمة محددة، بحيث يظل حجم الجدول كما هو – بغض النظر عن حجم إطار المتصفح – فاختر وحدات البكسل بدلاً من النسب المئوية لتحديد أبعاد الجدول.

✓ **CellPad**: يحدد المسافة الفاصلة بين محتويات الخلية والحد الخاص بها.

✓ **CellSpace**: يحدد المسافة الفاصلة بين خلايا الجدول.

✓ **Align**: يتحكم في محاذاة الجدول وفقًا للخيارات التالية: **Left** و**Right** و**Center**.

✓ **Border**: يتحكم في حجم الحدود المحيطة بالجدول. كلما كانت القيمة كبيرةً، كان الحد أكثر سمكًا. إذا أردت إخفاء الحدود، فاضبطها على القيمة 0 .

**Class**: يسهل هذا الخيار إمكانية الوصول إلى خيارات **style sheet** (انظر الفصل التاسع لمزيدٍ من المعلومات عن CSS).

✓ **Clear and Convert** : تظهر الأيقونات التالية في أسفل الجانب الأيسر من جزء Properties عارضةً هذه الخيارات الخاصة بالتنسيق (انقر على سهم التوسيع الموجود في أسفل الجانب الأيمن لاستعراض هذه الأيقونات):

- **Clear Row Heights** و**Clear Column Widths**: تُمكّنك هاتان الأيقونتان من حذف جميع القيم الخاصة بالارتفاع والعرض في آنٍ واحد.
- **Convert Table Heights to Pixels** و**Convert Table Heights to Percents** و**Convert Table Widths to Pixels** و**Convert Table Widths to Percents**: تعمل هذه الأيقونات تلقائيًا على تغيير الإعدادات الخاصة بالارتفاع والعرض من النسب المئوية إلى وحدات البكسل. تقوم وحدات البكسل بتحديد نسبة عرض ثابتةً لا تتغير؛ بينما تَعني إعدادات النسبة المئوية أن المتصفح سيقوم تلقائيًا بتعديل النسبة المئوية المحددة لمساحة العرض الخاصة بالمتصفح.

✓ **Bg Color**: يتحكم هذا الخيار في لون الخلفية. انقر على مربع الألوان الموجود بجوار هذا الخيار لتفتح لوحة الألوان. انقر لتحديد أي لون من المربع، أو انقر على دائرة الألوان الموجودة أعلى الجانب الأيمن لاختيار أي لون. لاحظ أيضًا أنه عندما تقوم بالنقر على مربع الألوان، فإن المؤشر سيتخذ شكل أداة eyedropper، التي تساعدك في إضافة اللون من خلال النقر على أي مكان في الصفحة. يمكنك تطبيق هذا الخيار على أية خلية مفردة عن طريق وضع

المؤشر في خلية معينة قبل تحديد اللون أو تطبيقه على الجدول بأكمله عن طريق تحديد الجدول.

✓ **Bg Image**: يُساعدك هذا الخيار في تحديد صورة الخلفية. حدد اسم الملف أو انقر على أيقونة المجلد لتحديد مكان الصورة. يمكنك تطبيق هذا الخيار على أية خلية مفردة أو على الجدول بأكمله. وحيث إن الكثير من برامج التصفح الأقدم لا تدعم صور الخلفية في الخلايا المفردة، فربما لا يتم عرض الصورة لجميع زائري الموقع.

✓ **Brdr Color**: يتحكم هذا الخيار في لون حدود الجدول بأكمله. انقر على مربع الألوان الموجود بجوار هذا الخيار وحدد أي لون من المربع الذي سيظهر، أو استخدم دائرة الألوان الموجودة في الركن الأيمن العلوي لاختيار أي لون. لاحظ أيضاً أنه عند النقر على مربع الألوان، سيتحول المؤشر إلى شكل أداة eyedropper التي ستمكنك من إضافة اللون عن طريق النقر على أي مكان في الصفحة.




يمكنك أيضاً تطبيق خيارات التنسيق وتغيير السمات الخاصة بأي عنصر يمكن وضعه داخل خلية الجدول سواء أكان نصاً أم صوراً أم ملفات وسائط متعددة. ولتنفيذ هذه المهمة، انقر على العنصر لتحديده، ثم استخدم الخيارات الموجودة في جزء Properties لإجراء أية تغييرات ترغب فيها، كما لو كان هذا العنصر غير موجود في إحدى خلايا الجدول.

## دمج وتقسيم خلايا الجدول

في بعض الأحيان، تكون أسهل طريقة لتغيير عدد الخلايا الموجودة في الجدول هي دمج الخلايا (دمج خليتين أو أكثر في خلية واحدة) أو تقسيمها (تقسيم خلية واحدة إلى صفين أو عمودين أو أكثر). باستخدام هذا الأسلوب، يمكنك تغيير المسافات بين أجزاء الجدول وتخصيص هياكله. على سبيل المثال، قد ترغب في إنشاء خلية عريضة ـ أعلى الجدول لتكون بمثابة شعار ـ تندرج تحتها العديد من الخلايا. وبذلك، يمكنك التحكم في المسافة الفاصلة بين أعمدة النص أو الصور. فيما يلي مجموعتان من الخطوات توضحان لك كيفية دمج وتقسيم الخلايا في الجدول.




لا يمكنك دمج وتقسيم الخلايا إلا في نمط Standard.




لدمج الخلايا، أنشئ صفحة HTML جديدة واتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Insert ⇐ Table، ثم أنشئ جدولاً مكونًا من أربعة صفوف وأربعة أعمدة، واضبط العرض على 75%، والحد على القيمة 1. اترك الخيار الخاص برأس الجدول وإعدادات الوصول إليه دون تحديد. انقر على زر OK، وسيظهر الجدول في الصفحة.**

**٢- ظلل خليتين أو أكثر من الخلايا المتجاورة عن طريق النقر والسحب بالماوس من الخلية الأولى إلى الخلية الأخيرة.**

يمكنك دمج الخلايا المتجاورة فقط والموجودة في نفس الصف أو العمود مع بعضها البعض.

**٣- انقر على أيقونة Merge Selected Cells الموجودة في أسفل الجانب الأيسر من جزء Properties لدمج الخلايا المحددة في خلية واحدة.**

سيتم دمج الخلايا في خلية واحدة باستخدام سمة Colspan أو Rowspan. تساعدك هاتان السمتان المتعلقتان بلغة HTML في دمج الخلية المفردة مع الخلايا المجاورة لها من خلال ضم العديد من الصفوف أو الأعمدة في الجدول.

لتقسيم إحدى الخلايا، اتبع الخطوات التالية:

**١- انقر لوضع المؤشر داخل الخلية التي تريد تقسيمها.**

**٢- انقر على أيقونة Split Selected Cell الموجودة في أسفل الجانب الأيسر من جزء Properties.**

سيظهر مربع الحوار Split Cell.

**٣- حدد الصفوف أو الأعمدة في مربع الحوار وفقًا للطريقة التي تريد إتباعها في تقسيم الخلية.**

لكن، يمكنك تقسيم الخلية إلى العديد من الصفوف أو الأعمدة الجديدة التي تريدها.

**٤- اكتب عدد الصفوف أو الأعمدة التي ترغب في إنشائها.**

سيتم تقسيم الخلية المحددة إلى عددٍ من الصفوف أو الأعمدة التي أدخلتها.

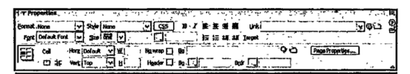
## التحكم في خيارات الخلية

بالإضافة إلى إمكانية التغيير في خيارات الجدول ككل، يمكنك التحكم أيضًا في خيارات الخلايا المفردة داخل الجدول. فعندما تحدد أية خلية مفردة من خلال النقر بالمؤشر على أي

مكان داخل مساحة الخلية، يتغير جزء Properties عارضًا خصائص هذه الخلية (انظر الشكل ٦-٥). يساعدك جزء Properties في الوصول إلى عناصر التحكم في دمج وتقسيم الخلايا، بالإضافة إلى تغيير محاذاة المحتويات الموجودة في خلية معينة.

## التأكد من ملاءمة الجدول للمحتويات

توخى الحذر؛ لأن خلايا الجدول تتغير تلقائيًا لتتكيف مع أي محتويات يتم إدراجها داخلها. على سبيل المثال، إذا أنشأت خليةً عرضها 100 بكسل، ثم أدرجت صورةً عرضها 300 بكسل داخل هذه الخلية، فسيتغير حجم الخلية ليتناسب مع حجم الصورة. وقد تنشأ مشكلات من جراء ذلك إذا لم يكن الحجم الكلي للجدول كبيرًا بما يناسب جميع المحتويات المدرجة في خلايا الجدول. عند إنشاء الجداول، ضع في الحسبان حجم الصور والملفات متعددة الوسائط التي ستدرجها داخل الخلايا، وإلا فقد تظهر لديك بعض النتائج غير المتوقعة. على سبيل المثال، إذا ضبطت العرض الكلي للجدول على 400 بكسل، ثم أدرجت صور عرضها 600 بكسل، فلن يتم عرض الجدول بنفس الطريقة في جميع برامج التصفح.



**الشكل (٦-٥):** عند تحديد خلية مفردة، يساعدك جزء Properties في الوصول إلى السمات الخاصة بالخلية المُحددة داخل الجدول.

يمكنك أيضًا تغيير العديد من الخلايا في الوقت نفسه. على سبيل المثال، افترض أنك ترغب في تلوين بعض خلايا جدولك، وليس جميعها، بلون خلفية محدد وتطبيق نمط محدد على النص، يمكنك تطبيق نفس الخصائص على العديد من الخلايا عن طريق تحديد أكثر من خلية في وقت واحد. لتحديد خلايا متجاورة، اضغط على مفتاح Shift مع النقر في الوقت ذاته لتحديد الخلايا. أما إذا أردت تحديد خلايا متعددة غير متجاورة، استمر في الضغط على مفتاح Ctrl في Windows (مفتاح ⌘ في جهاز Mac)، ثم انقر على كل خلية ترغب في تحديدها. سيتم تطبيق جميع الخصائص التي اخترتها في جزء Properties على جميع الخلايا المُحددة.

تلميح

إذا كانت لديك مشكلة في تحديد إحدى الخلايا لكونها تحتوي على صورة، فانقر على الصورة ثم استخدم أيٍ من مفتاحي الأسهم <= أو => الموجودين على لوحة المفاتيح لتحريك المؤشر وإلغاء تحديد الصورة. وهذا بدوره سيؤدي إلى تنشيط جزء Properties وعرض الخيارات الخاصة بهذه الخلية.




عند تحديد خلية أو أكثر (يجب أن تكون هذه الخلايا متجاورة لعمل ذلك)، فإن النصف العلوي من جزء Properties سيتحكم في عمليات التنسيق الخاصة بالنص والـ URLs الموجودة داخل خلايا الجدول. أما النصف السفلي من جزء Properties، فسيقدم لك الخيارات التالية الخاصة بسمات الخلايا في الجدول (انظر الشكل ٦-٥):

- ✓ **Merge Cells**: يساعد هذا الخيار في دمج خليتين أو أكثر. لدمج الخلايا، يجب أن تحدد خليتين أو أكثر عن طريق النقر والسحب أو عن طريق الضغط على مفتاح Shift أو Ctrl في الوقت الذي تحدد فيه العديد من الخلايا.
- ✓ **Split Cells**: يساعد هذا الخيار في تقسيم خلية واحدة إلى خليتين. عند تحديد هذا الخيار، يسمح لك مربع الحوار بتحديد ما إذا كنت ترغب في تقسيم الصف (ليتم تقسيم الخلية أفقيًا) أم تقسيم العمود (ليتم تقسيم الخلية رأسيًا). يمكنك بعد ذلك تحديد عدد الأعمدة أو الصفوف ـ الأمر الذي يساعدك في التحكم في عدد المرات التي سيتم فيها تقسيم الخلية. لاحظ أنه يمكنك تطبيق خيار Split Cell على خلية واحدة فقط في كل مرة.
- ✓ **Horz**: يتحكم في المحاذاة الأفقية لمحتويات الخلية.
- ✓ **Vert**: يتحكم في المحاذاة الرأسية لمحتويات الخلية.
- ✓ **W**: يتحكم في عرض الخلية.
- ✓ **H**: يتحكم في ارتفاع الخلية.
- ✓ **No Wrap**: يمنع هذا الخيار التفاف النص داخل الخلية. وفيه تتسع الخلية لتتناسب مع النص الذي تقوم بكتابته أو لصقه داخل الخلية. (لكن الوضع الافتراضي هو أن ينتقل النص إلى السطر التالي تلقائيًا ـ مما يؤدي إلى زيادة ارتفاع الخلية).
- ✓ **Header**: استخدم هذا الخيار لتنسيق محتويات الخلية من خلال استخدام نمط Header ـ الذي يُكتب النص فيه بخط أسود عريض في وسط الصفحة كوضع افتراضي.
- ✓ **Bg (Image)**: يسمح لك هذا الخيار بتحديد صورة الخلفية الخاصة بالخلية.
- ✓ **Bg (Color)**: يسمح لك هذا الخيار بتحديد لون الخلفية الخاص بالخلية.
- ✓ **Brdr (Color)**: يسمح لك هذا الخيار بتغيير لون الحدود الخاص بالخلية.

# تنسيق الجداول باستخدام نُظم الألوان

من أهم الأسباب التي تدعو إلى استخدام الجداول هي إمكانية تقديم العديد من البيانات بطريقة واضحة ومرتبة. تؤدي الجداول هذه المهمة؛ لأن استخدام الصفوف والأعمدة يُسهل على القارئ متابعة الكثير من البيانات المُقدَّمة. ومن الطرق التي تجعل بياناتك تبدو جيدة الشكل وجذابة هي تلوين الصفوف والأعمدة في الجدول. في الجزء السابق، وضحنا لك كيفية تغيير السمات الخاصة بالخلايا المفردة. وفي هذا الجزء، سنُلقي الضوء على كيفية استخدام سمة Format Table لاختيار تنسيقات الجداول المعرفة مُسبقًا والتي تستخدم نُظم ألوان مصممة لتحسين شكل الجدول. قام بعض المصممين المحترفين بإنشاء تلك النظم من الألوان هذه للتأكد من أنها ستبدو رائعة الشكل على صفحتك.

لاستخدام سمة Format Table، افتح أحد المستندات الحالية أو أنشئ صفحة HTML، ثم أدرج جدولاً بسيطًا بأي حجم واتبع الخطوات التالية:

**١- حدد أحد الجداول الموجودة في المستند.**

**٢- تأكد من تحديد نمط Standard (اختر View <= Table Mode <= Standard Mode).**

**٣- اختر Commands <= Format Table .**

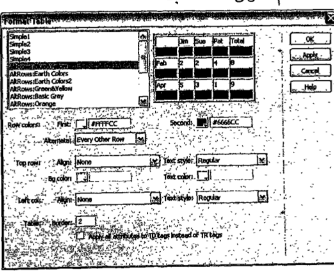
سيظهر مربع الحوار Format Table، كما هو موضح بالشكل (٦-٦).

**٤- حدد أحد النُظم من خلال تمرير القائمة أو تعديل أيٍ من المعاملات لإنشاء نظامك الخاص.**

**٥- انقر على زر OK.**

سيتم تطبيق نظام الألوان على الجدول.

يمكنك أيضًا تعديل أية سمة من السمات الموجودة في مربع الحوار Format Table لإنشاء نُظم الألوان الخاصة بك.




**الشكل (٦-٦):** يقدم لك مربع الحوار Format Table الخاص ببرنامج Dreamweaver العديد من نُظم الألوان المختلفة التي تم إنشاؤها مسبقًا لتجعل شكل جدولك مناسبًا.




يعتبر استخدام نُظم الألوان مُنخفضة التباين - والتي توجد في الجداول - من أكثر الطرق فاعليةً في تقديم المحتويات. (انظر برامج Intuit Quicken وE-Trade وAmazon لإلقاء نظرة على أمثلة لبعض الرسومات الحقيقية). عادةً ما تُستخدم الألوان شديدة التباين في الجداول لتلوين قوائم الموقع الرئيسية والقوائم الفرعية أو غيرها من العناصر التي ترغب في جذب الانتباه إليها.

## تنسيق أعمدة متعددة في الجدول

في أثناء التعامل مع العديد من الخلايا في الجدول، قد ترغب في إضافة تنسيق موحد على خلايا متعددة. يُسهل برنامج Dreamweaver هذه المهمة عليك، سواء كنت ترغب في محاذاة الأرقام أو كتابة العناوين بخط أسود عريض أو تغيير نظام الألوان. لكن، قبل البدء في تخطيط كيفية محاذاة جميع الأرقام على النحو المناسب، توخى الحذر لأن لغة HTML لا تُتيح لك مزيداً من التحكم كما هو الحال في Excel، على سبيل المثال، الذي يُمكنك من محاذاة الأرقام وفقًا للعلامة العشرية. لكن مع ذلك، يمكنك توسيط محتويات الأعمدة أو محاذاتها إلى اليسار أو إلى اليمين. لذلك، إذا استخدمت نفس عدد الخانات بعد العلامة العشرية في جميع الأرقام، فيمكنك عندئذ محاذاتها. على سبيل المثال، إذا كان أحد الأسعار 12.99 $ والآخر 14 دولار، فسيتم التعبير عن الرقم الأخير على النحو التالي: 14.00$. بعد ذلك، عند تحديد الخيار الخاص بالمحاذاة جهة اليمين، ستتم محاذاة الأعداد على نحو مناسب. (وإذا لم تتم محاذاة الأعمدة بالطريقة التي ترغب فيها، فاستخدم الخطوط التي تشغل فيها الأحرف نفس المساحة؛ الأمر الذي يؤدي إلى نتائج أفضل بالنسبة للمحاذاة).

توضح لك الخطوات التالية كيفية إنشاء جدول في نمط Standard وكيفية محاذاة جميع خلايا البيانات إلى اليمين؛ وبالتالي، تتم محاذاة الأرقام وغيرها من المحتويات تباعًا بشيءٍ من التوافق. يمكنك أيضًا استخدام هذه الخطوات في محاذاة محتويات خلايا الجدول إلى اليسار أو توسيطها وكذلك تطبيق الخيارات الأخرى الخاصة بالتنسيق، مثل الكتابة بخطٍ أسود عريض أو مائل. في هذه الخطوات، قمنا بإدراج البيانات داخل أحد الجداول الموجودة في برنامج Dreamweaver.




إذا أردت جلب بيانات مهمة من جدول سبق وأنشأته في أحد البرامج، مثل Word أو Excel، فانظر الجزء الذي يحمل عنوان "جلب البيانات المجدولة من برامج أخرى"، الذي سيرد لاحقًا في هذا الفصل. وإذا كنت تتعامل مع أحد الجداول الذي يحوي بالفعل بيانات داخله، وأردت تنسيق أو محاذاة الخلايا، فاطلع على الخطوة رقم (7) مباشرةً.




للبدء في هذه العملية، أنشئ صفحة HTML جديدةً وخاليةً واتبع الخطوات التالية من أولها:

**١- تأكد من تحديد نمط Standard (اختر View ⇐ Table Mode ⇐ Standard Mode).**

**٢- انقر بالمؤشر في المكان الذي تريد فيه إنشاء الجدول.**

تلميح: في نمط Standard، يتم إنشاء الجداول تلقائيًا في أعلى الركن الأيسر من الصفحة، ما لم تدرجها بعد محتوى آخر. إذا أردت أن تُنشئ جدولاً يتألف من أعمدة في مكان آخر في الصفحة، فقم بإنشاء جدول في نمط Layout، وفقًا لما ذُكر آنفًا في هذا الفصل، ثم أدرج جدولاً مُضمنًا داخل إحدى الخلايا لإدراج البيانات العمودية.

**٣- انقر على أيقونة Insert Table الموجودة على شريط Insert.**

يمكنك، بدلاً من ذلك، اختيار Insert ⇐ Table . سيظهر مربع الحوار Insert Table.

**٤- حدد عدد الأعمدة والصفوف التي ترغب في إدراجها في جدولك في المربعات المناسبة.**

تذكر أنه بإمكانك دائمًا إضافة أو حذف خلايا فيما بعد باستخدام جزء Properties.

**٥- اضبط القيمة الخاصة بعرض الخلية وحدودها والمسافة الفاصلة بين محتوى الخلية والحدود الخاصة بها والمسافة الفاصلة بين الخلايا وبعضها؛ ثم انقر على زر OK.**

سيظهر الجدول على الصفحة تلقائيًا.

**٦- انقر لوضع المؤشر في الخلية، ثم اكتب البيانات التي ترغب في إدراجها في هذه الخلية. كرر هذه الخطوة بالنسبة لكل خلية على حدة.**

يمكنك، بدلاً من ذلك، اختيار Edit ⇐ Paste Special لإدراج بيانات عمودية من برنامج آخر، مثل Excel.

**٧- حدد العمود أو الصف الذي تريد تغيير نظام المحاذاة فيه.**

ضع المؤشر في الخلية الأولى داخل العمود أو الصف الذي ترغب في محاذاته؛ ثم انقر واسحب بالماوس لتظليل الأعمدة أو الصفوف الأخرى التي تريد تغييرها.

**٨- انقر بالزر الأيمن للماوس (في نظام التشغيل Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في نظام التشغيل Mac) في أي خلية من خلايا الصفوف أو الأعمدة المُظللة.**





ستظهر قائمةٌ منبثقةٌ، كما هو موضح بالشكل (٦-٧). أو يمكنك استخدام جزء Properties لتغيير العناصر المحددة.

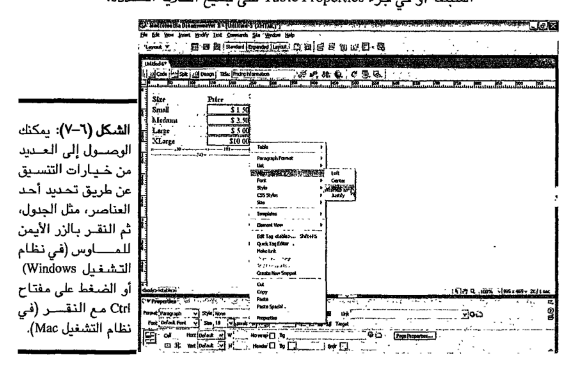
**٩- من القائمة المنبثقة، حدد الخيار Align الذي ستنبثق منه قائمةٌ فرعيةٌ أخرى تحتوي على الخيارات التالية: Left وCenter وRight وJustify.**

يُتيح لك هذا الخيار إمكانية تغيير المحاذاة الخاصة بجميع الخلايا المُظللة داخل العمود أو الصف في آنٍ واحد. إذا كنت تتعامل مع بيانات مالية، فاختر Align ⇐ Right ، وسيقدم لك هذا الخيار أفضل نوع من المحاذاة للأرقام. يمكنك أيضاً تطبيق الخيارات الأخرى الخاصة بالتنسيق، مثل الخط الأسود العريض أو الخط المائل، على الخلايا المحددة ومحتوياتها أيضاً عن طريق تحديد الخيار المناسب من القائمة المنبثقة أو من جزء Properties.





إذا أردت تنسيق خلية واحدة داخل عمود أو صف بشكلٍ يختلف عن غيرها من الخلايا، انقر لوضع المؤشر داخل هذه الخلية فقط، ثم انقر على أحد الخيارات الخاصة بالتنسيق والمدرجة في جزء Properties. يمكنك أيضاً محاذاة خلايا متعددة وغير متجاورة (غير ملاصقة لبعضها البعض) من خلال الاحتفاظ بالضغط على مفتاح Ctrl في نظام التشغيل Windows مع النقر على الخلايا لتحديدها. أما في نظام التشغيل Mac، احتفظ بالضغط على مفتاح (⌘) Command مع النقر لتحديد الخلايا المطلوبة. سيتم تطبيق أي خيارات تقوم بتغييرها في القائمة المنبثقة أو في جزء Table Properties على جميع الخلايا المُحددة.



**الشكل (٦-٧):** يمكنك الوصول إلى العديد من خيارات التنسيق عن طريق تحديد أحد العناصر، مثل الجدول، ثم النقر بالزر الأيمن للماوس (في نظام التشغيل Windows) أو الضغط على مفتاح Ctrl مع النقر (في نظام التشغيل Mac).

# فرز البيانات المجدولة

عند التعامل مع كثيرٍ من البيانات العمودية، فإنك بحاجة إلى فرز هذه البيانات بالطريقة نفسها التي تتبعها في برامج الجداول الإليكترونية، مثل Excel. في هذا الإصدار الجديد من Dreamweaver، يمكنك الآن فرز البيانات حتى بعد تنسيقها بلغة HTML (الأمر الذي كان يصعب عليك فعله من قبل). لكن، لا تزال تنقصك العديد من الخيارات المتاحة لك في برنامج Excel. على سبيل المثال، لا يمكنك فرز صفوف مختلفة، كل على حدة، لكن يمكنك فرز جدول بأكمله عن طريق تحديد أي صف.

لاستخدام سمة Sort Table Data، أنشئ صفحةً HTML جديدةً، ثم أضف إليها جدولاً يحتوي على العديد من الصفوف والأعمدة بالإضافة إلى بعض المحتويات (وقد شرحنا كيفية عمل ذلك في الجزء السابق). يمكنك أيضًا فتح صفحة موجودة بالفعل تحتوي على جدول يتضمن بيانات عمودية. بعد ذلك، اتبع الخطوات التالية:

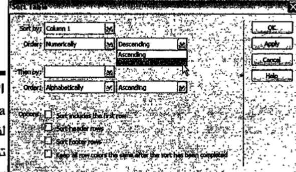
**١- حدد الجدول الذي ترغب في فرزه.**

ضع المؤشر في أي خلية من خلايا الجدول الذي ترغب في فرزه.

**٢- تأكد من تحديد نمط Standard (اختر View ⇐ Table Mode ⇐ Standard Mode).**

**٣- اختر Commands ⇐ Sort Table.**

سيظهر مربع الحوار Sort Table، كما هو موضح بالشكل (٦-٨).




**الشكل (٦-٨):** يمكنك استخدام سمة Sort Table Data الخاصة ببرنامج Dreamweaver لفرز محتويات الخلية أبجديًا أو عدديًا، حتى بعد تنسيقها بلغة HTML.

**٤- حدد الأعمدة التي ترغب في فرزها، ثم اختر Alphabetically أو Numerically مع تحديد أيٍ من خياري Ascending أو Descending.**

يمكنك تطبيق نوع أو نوعين من عمليات الفرز في وقتٍ واحد. كما يمكنك تحديد ما إذا كنت ستُضمِّن الصف الأول وما إذا كنت ستطبق سمات TR (Table Row) على الصف الذي تم فرزه.

**٥- انقر على زر OK.**

تم فرز الخلايا المحددة بالطريقة نفسها المُتبعة في أي برنامج مثل Microsoft Excel.

## جلب البيانات المجدولة من برامج أخرى

قد تشعر بالملل من جراء تحويل البيانات المالية أو أية معلومات أخرى خاصة بالجداول الإليكترونية يدويًا. لحسن الحظ، يقدم لك برنامج Dreamweaver سمةً خاصةً تُمكّنك من إدراج بيانات مجدولة سبق إنشاؤها في تطبيقات أخرى، مثل Microsoft Word أو Excel. لاستخدام هذه السمة، يجب أن تحفظ البيانات المجدولة المجلوبة من البرامج الأخرى بتنسيق يستخدم Delimiter (عنصر يفصل بين أعمدة البيانات باستخدام مفتاح Tab أو الفواصل العادية أو الفواصل المنقوطة أو النقطتين الفوقيتين أو ما شابه ذلك). تساعدك أغلب تطبيقات الجداول الإليكترونية وتطبيقات قواعد البيانات وكذلك برنامج Microsoft Word في حفظ البيانات بتنسيق يستخدم الفواصل. وغالبًا ما يُطلق على تلك البيانات اسم CSV؛ لأن هذا هو امتداد الملف الخاص بها. يمكنك الاستعانة بدليل التعليمات الفنية الخاص بالتطبيق المستخدم لمعرفة كيفية القيام بذلك. بعد حفظ البيانات بتنسيق يستخدم Delimiter، يمكنك جلبها إلى برنامج Dreamweaver.

لجلب البيانات المجدولة إلى Dreamweaver بعد حفظها بالتنسيق السابق داخل التطبيق الأصلي الخاص بها، قم بإنشاء صفحة خالية جديدة بلغة HTML، ثم اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر File ⇐ Import ⇐ Tabular Data ، أو اختر Insert ⇐ Table Objects ⇐ Import Tabular Data.**

سيظهر مربع الحوار Import Tabular Data (انظر الشكل ٦-٩).

**٢- في مربع النص Import Tabular Data، اكتب اسم الملف الذي ترغب في جلبه أو استخدام زر Browse لتحديد موقع الملف.**

**٣- من القائمة المنسدلة Delimiter، حدد التنسيق الذي استخدمته عند حفظ ملفك في التطبيق الآخر.**

وفيما يلي الخيارات الخاصة بعناصر الفصل: Tab وComma وSemicolon وColon وما شابه ذلك. ينبغي عليك تحديد الخيار المناسب عند جلب البيانات من البرنامج الأصلي المُنشأة فيه، مثل برنامج Excel. إذا لم تتذكر الخيار الذي حددته، يمكنك دائمًا إعادة اختياره مرة أخرى. يجب عليك تحديد الخيار الصحيح حتى يتم جلب البيانات بشكلٍ صحيح.

| | |
|---|---|
| Import Tabular Data | |
| Data file: expenses.xls [Browse...] | OK |
| Delimiter: Tab | Cancel |
| Table width: Fit to data | Help |
| Set to: | |
| Cell padding: 5 Format top row: [No Formatting] | |
| Cell spacing: 5 Border: 1 | |

**الشكل (٦-٩):** يمكنك جلب البيانات المجدولة إلى برنامج Dreamweaver من برامج أخرى، مثل برنامج Excel.

**٤- اضبط عرض الجدول.**

إذا اخترت Fit to Data، فسيقوم برنامج Dreamweaver تلقائيًا بإنشاء الجدول المناسب للبيانات المجلوبة. أما إذا اخترت Set، فيجب عليك حينئذ تحديد الحجم بالنسبة المئوية أو بوحدات البكسل.

**٥- حدد المسافة الفاصلة بين محتوى الخلية والحدود الخاصة بها وكذلك المسافة الفاصلة بين الخلايا وبعضها إذا كنت ترغب في إضافة مسافة إضافية حول البيانات في الجدول الذي سيتم إنشاؤه.**

**٦- اختر أحد الخيارات الموجودة في الخيار Format Top Row إذا أردت تنسيق البيانات الموجودة بالصف العلوي من الجدول.**

ستظهر الخيارات التالية: Bold أو Italic أو Bold Italic.

**٧- اضبط حجم الحدود.**

الحجم الافتراضي هو 1 ويسمح بوضع حد صغير حول الجدول. اختر القيمة 0 إذا أردت أن تجعل الحد غير مرئي. اختر قيمةً أكبر إذا أردت أن تجعل الحد أكثر سمكًا.

**٨- انقر على زر OK ليتم إنشاء الجدول الذي يحتوي على البيانات المنقولة تلقائيًا.**

وكما أن Dreamweaver يساعدك في نقل البيانات من برامج خاصة بالجداول الاليكترونية إليه، فهو يساعدك على القيام بالعكس. يُمكّنك برنامج Dreamweaver أيضًا من تحويل بيانات من أحد الجداول إلى تنسيق يستخدم الفواصل. تعتبر هذه الإمكانية مفيدةً للغاية إذا أردت أن تجلب بيانات من صفحة ويب إلى برنامج آخر، مثل Word أو Excel أو إلى أحد برامج قاعدة البيانات، مثل FileMaker أو Access. لجلب البيانات من برنامج Dreamweaver، ضع المؤشر في أي مكان بالجدول واختر File <= Export <= Table . وفي مربع الحوار Export Table، اختر أحد الخيارات الموجودة في القائمة المنسدلة De-limiter (يمكنك أن تختار Tab أو Space أو Comma أو Semicolon أو Colon). حدد نظام التشغيل من القائمة المنسدلة Line Breaks (واختر Windows أو Mac أو Unix).

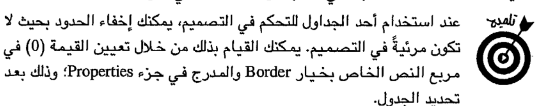



# استخدام الجداول في المحاذاة وتحديد المسافات

بعد أن تتقن إنشاء صفحات الويب، ستجد أن جداول HTML تعتبر جزءًا مهمًا وأساسيًا في إنشاء أي تصميم يتطلب أكثر من عملية محاذاة للعناصر الموجودة في الصفحة. باستخدام الجداول، يمكنك التغلب على أوجه القصور في لغة HTML وإضافة بعض سمات التصميم التالية:

- ✓ التعداد النقطي الرسومي المجاور للنص والذي يفصل بينه مسافات متساوية في كل سطر والآخر (يمكن استخدام ملفات GIF لتحل محل التعداد النقطي)
- ✓ المربعات النصية والحقول التي يمكن محاذاتها في النموذج
- ✓ الصور المُدرجة في أي مكان تريده على الصفحة
- ✓ أعمدة النص التي لا تؤدي إلى توسيع الصفحة بأكملها
- ✓ العديد من التخطيطات المعقدة التي يستحيل تنفيذها دون استخدام الجداول أو الطبقات (لمزيد من المعلومات عن الطبقات، انظر الفصل التاسع)

في نهاية هذا الفصل، سنوضح لك كيفية استخدام الجداول في إنشاء العديد من تصميمات الصفحات المختلفة بما في ذلك بعض الصفحات التي ذكرناها.




عند استخدام أحد الجداول للتحكم في التصميم، يمكنك إخفاء الحدود بحيث لا تكون مرئيةً في التصميم. يمكنك القيام بذلك من خلال تعيين القيمة (0) في مربع النص الخاص بخيار Border والمدرج في جزء Properties؛ وذلك بعد تحديد الجدول.

# استخدام الجداول في تصميم النماذج

يمكنك إنشاء مربعات نصية وقوائم منسدلة في نماذج HTML بسهولة باستخدام برنامج Dreamweaver، لكن إذا أردت محاذاة جميع الحقول بشكلٍ جيد، فيمكنك استخدام الجداول لمساعدتك في التنسيق. في الفصل الثاني عشر، ستجد المزيد من المعلومات عن كيفية إنشاء نماذج مختلفة. ولكن الآن، دعنا نفترض أنك أنشأت نموذجًا بالفعل وترغب في محاذاة المربعات النصية. في المثال التالي، استخدمنا نموذجًا بسيطًا يحتوي على عددٍ قليلٍ من الأسئلة، لكن يمكنك استخدام هذه التقنية في محاذاة عناصر النماذج الأخرى.

لاستخدام أحد الجداول في محاذاة عناصر النموذج مثل المربعات النصية على صفحتك، اتبع الخطوات التالية:

**١- افتح صفحة تحتوي على نموذج HTML (أو أنشئ نموذج HTML جديد).**

انظر الفصل الثالث عشر للتعرف على كيفية إنشاء نماذج HTML.

**٢- انقر لوضع المؤشر في المكان الذي تريد فيه إضافة تنسيق للنموذج.**

**٣- اختر Insert <= Table .**

سيظهر مربع الحوار Insert Table.

**٤- حدد عدد الأعمدة والصفوف التي ترغب في إضافتها لجدولك.**

لقد قمنا بتحديد ثلاثة صفوف وعمودين للجدول.

**٥- عيِّن قيمةً مناسبةً للعرض تتناسب مع تصميمك، ثم انقر على زر OK.**

تذكر أن القيمة التي تصل إلى 760 بكسل مناسبةً للعرض، وذلك إذا ضبطت درجة وضوح الشاشة على 800 x 600، حيث يعتبرها كثيرٌ من المصممين الحجم الأمثل لمعظم المستخدمين.

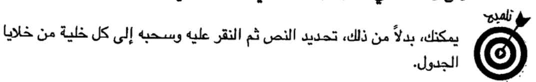
**٦- عيِّن القيمة 0 للحدود.**

عند ضبط الحدود على القيمة 0، يتغير شكل حدود الجدول من الخطوط المتصلة إلى الخطوط المتقطعة، ولذلك يمكنك التعرف على مكان الحدود في أثناء العمل في Dreamweaver. عندما تقوم بعرض الصفحة في المتصفح، كما هو موضح بالشكل (٦-١٠)، ستختفي حدود الجدول.

**٧- انقر على زر OK.**

سيظهر الجدول تلقائيًا على الصفحة.

**٨- أنت بحاجة إلى نسخ البيانات من النموذج وإدراجها في الجدول. باستخدام أمري Cut وPaste من قائمة Edit، قم بقص النص الذي يسبق حقل النص الأول في النموذج والصقه في الخلية وبالتحديد في الجزء العلوي الأيسر من الجدول.**



تلميح

يمكنك، بدلاً من ذلك، تحديد النص ثم النقر عليه وسحبه إلى كل خلية من خلايا الجدول.

في المثال الموضح بالشكل (٦-١١)، قمنا بقص السطر التالي: ?Who are you ولصقه في الخلية الأولى بالجدول.

**الشكل (٦-١٠)**: عند عرض حقول النموذج الموجودة في الجدول داخل المتصفح، ستتم محاذاتها بالتساوي؛ وبعد ضبط قيمة الحد على 0، ستختفي حدود الجدول.

**الشكل (٦-١١)**: يمكنك استخدام الجدول في محاذاة بيانات وعناصر النموذج بشكلٍ أفضل.

**٩- حدد حقل النص الأول (ذلك المربع الخالي الذي يكتب فيه المستخدمون إجاباتهم) ثم قم بنسخ ولصق (أو انقر واسحب) الحقل في الخلية التي تريدها في الجدول.**

**١٠- كرر الخطوتين الثامنة والتاسعة إلى أن يتم نقل جميع عناصر النموذج إلى خلايا الجدول.**

**١١- انقر على خط التقسيم الرأسي الخاص بالعمود والذي يفصل بين العمودين الأول والثاني واسحبه إلى اليسار أو اليمين لعمل المحاذاة التي تريد تطبيقها على النموذج.**

## محاذاة شريط الاستعراض

من أكثر العناصر شيوعًا واستخدامًا على صفحات الويب شريط الاستعراض. وهو عبارة عن صف من الصور أو النصوص التي تشتمل على روابط تنقلك إلى بعض المواقع الرئيسية على الويب. توجد عادةً أشرطة الاستعراض في الجزء العلوي أو السفلي أو على أحد جانبي الصفحة بحيث يمكن للمستخدمين الوصول إليها بسهولة، ولكنها لا توجد في المحتوى الرئيسي في الصفحة. غالبًا ما يستخدم المصممون مقاطع HTML (انظر الفصل السابع) في إدراج شريط استعراض، ولكن يفضل معظمهم استخدام الجداول أو الطبقات (التي سيتم الحديث عنها في الفصل التاسع).

### استخدام المحاذاة الرأسية في حل المشكلات الشائعة

إذا كانت لديك مشكلةٌ ما في محاذاة محتويات الخلايا المتجاورة مع بعضها البعض، فاستخدم المحاذاة الرأسية لحل هذه المشكلة. من المشكلات الشائعة عند إنشاء الجداول هي وجود صفين أو أكثر جنبًا إلى جنب؛ يحتوي أحدهما على نص ويحتوي الآخر على صور. ولكنك ترغب في محاذاة الجزء العلوي من الصورة والنص مع بعضهما البعض. غالبًا لا تنجح في عمل ذلك لاختلاف طولهما، ويحاول الجدول أن يقوم بتعديل المحتويات لتحقيق أعلى استفادة من المساحة الموجودة داخل الخلايا الخاصة بهذه المحتويات. الحل بسيط ويتمثل فيما يلي: حدد جميع الخلايا التي ترغب في محاذاتها، وفي جزء Properties، قم بتغيير المحاذاة من Vertical إلى Top. ستنتقل جميع المحتويات على الفور إلى الجزء العلوي من الخلايا وتتم محاذاتها بالكامل. لتفادي مثل هذه المشكلات الشائعة، يُفضل تغيير محاذاة خلايا الجدول من Vertical إلى Top.

في المثال الأخير الذي ورد في الجزء السابق، تعرفنا على كيفية إنشاء جدول في نمط Standard عن طريق استخدام أدوات الجداول القياسية. في هذا الجزء، سنتعرف على كيفية

استخدام نمط Layout في إنشاء جدول بطريقة مشابهة لتلك المتبعة في بداية هذا الفصل. يمكنك استخدام أيٍ من النمطين في إنشاء الجدول المذكور في هذا الفصل، لكن نعتقد أن نمط Layout أسهل من حيث الاستخدام؛ لأنه يعتمد ببساطة على سحب الخلايا من مكانٍ لآخر بدلاً من تحديد المكان الذي سيتم فيه دمج وتقسيم الخلايا بهدف إنشاء تصميم مركب. لاستخدام نمط Layout في إنشاء جدول يضع شريط الاستعراض أعلى صفحة الويب، كما هو موضح بالشكل (٦-١٢)، اتبع الخطوات التالية:

**١- انتقل إلى نمط Layout عن طريق اختيار Layout من القائمة المنسدلة الموجودة على شريط Insert والنقر على أيقونة Layout، أو اختر View ⇐ Table Mode ⇐ Layout Mode.**

ستظهر الخيارات الخاصة بتخطيط الجدول على شريط Layout Insert.

**٢- حدد زر Draw Layout Table الموجود على شريط Layout Insert، وأنشئ جدولاً من خلال النقر في الجزء العلوي الأيسر من مساحة العرض والسحب لتعبئة الصفحة بأكملها.**

**٣- انقر على زر Draw Layout Cell الموجود على شريط Layout Insert لتحديد الأداة الخاصة برسم خلايا الجدول.**

عليك تحديد الشكل الذي سيبدو عليه الجدول قبل البدء في رسم الخلايا في الخطوة التالية. يمكن تحديد هيكل الجدول وفقًا لشكل وحجم شريط الاستعراض وغيره من العناصر التي تريد إضافتها إلى الصفحة. (يعرض الشكل (٦-١٢) مثالاً لأحد التصميمات الشائعة والتي يتم فيها وضع شريط الاستعراض أعلى الصفحة؛ تحت اسم وشعار الموقع مباشرةً).

**٤- انقر واسحب بالماوس على الصفحة لرسم حجم وشكل كل خلية من الخلايا التي تريدها أن تتضمن شريط الاستعراض وغيره من عناصر الصفحة.**

يعرض الشكل (٦-١٢) صفحة أُنشِئت باستخدام جداول عديدة. لاحظ أنه قد تم إدراج كل عنصر من عناصر الاستعراض في خلية منفصلة داخل الجدول الذي يضم هذه العناصر.




للاستمرار في رسم الخلايا دون الحاجة إلى الرجوع في كل مرة لإعادة تحديد أداة Draw Layout Cell، اضغط على مفتاح Ctrl (⌘ في نظام التشغيل Mac) للاحتفاظ بتحديد الأداة في أثناء رسم الخلايا.

٥- بعد الانتهاء من إنشاء جميع الخلايا التي ترغب في إضافتها إلى الجدول، انقر على أيقونة Standard Mode الموجودة على شريط Layout Insert للرجوع إلى نمط Standard.

٦- انقر لوضع المؤشر في خلية الجدول التي ترغب في إدراج صورة شريط الاستعراض فيها، ثم اختر Insert ⇐ Image . استخدم زر Browse لتحديد موضع الصورة التي ترغب في إدراجها داخل خلية الجدول.

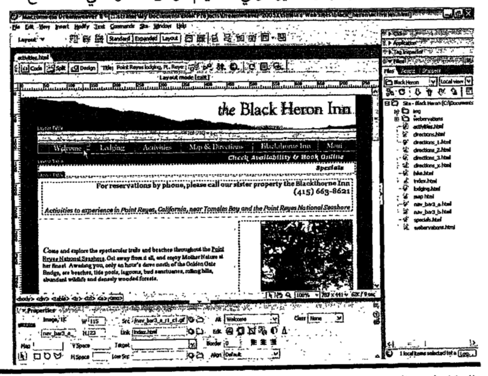
٧- انقر نقرًا مزدوجًا على اسم الملف الخاص بالصورة.

ستظهر الصورة تلقائيًا في خلية الجدول. كرر هذه الخطوة لإدراج العديد من الصور.

كما يتضح لك من الشكل (٦-١٢)، يمكنك إدراج مجموعة من الصور لإنشاء صف من الأزرار أعلى الصفحة. وبالمثل، يمكنك إنشاء جدول يضم الصور التي تم تنزيلها على الجانب الأيمن أو الأيسر للصفحة. يمكنك أيضًا استخدام نص بدلاً من الصور عن طريق إدخال النص الذي تريده في كل خلية من خلايا الجدول.

٨- حدد الجدول وتأكد من ضبط خيار Border على القيمة 0 في جزء Properties.

تجعل هذه الخطوة جدولك غير مرئي، فلا يتم عرض الحدود في المتصفح.




الشكل (٦-١٢): يسهل نمط Layout إنشاء جدول يمكنك استخدامه في إنشاء أي تصميم للصفحة.




# استخدام الجداول المضمنة: جداول مدرجة داخل جداول أخرى

تُساعدك الجداول المضمنة في إنشاء تصميمات مُركبة للغاية. يمكنك إنشاء جداول مضمنة من خلال إدراج جدول داخل خلية في جدول آخر - الأمر الذي كان يصعب تنفيذه سابقًا عندما كنت تضطر إلى كتابة الكود بنفسك. أما الآن، فباستخدام برنامج Dreamweaver، يمكنك إنشاء جداول مضمنة بسهولة – الأمر الذي يساعدك في إنشاء تصميمات مُركبة دون الحاجة إلى كتابة كود HTML.




إن أفضل تصميمات الويب هي تلك التي تساعدك في توصيل المعلومات بطريقة جيدة ومفهومة وسهلة التنزيل أيضًا. للتأكد من أن تصميماتك ليست مُكدسةً للغاية، تذكر الإرشادات التالية:

- ✓ إن إدراج ثلاثة جداول داخل بعضها البعض يحدث على ثلاثة مستويات، وتضمين الجدول أكثر من ذلك يجعل التصميم مكدسًا لدرجة يصعب معها فهمه. لذا، فمن الأفضل ألا يزيد عدد الجداول المضمنة عن ثلاثة.
- ✓ الصفحات التي تستخدم الجداول المضمنة تستغرق وقتًا أطول في التنزيل؛ لأنه يجب على برامج التصفح أن تقوم بتحويل وتنفيذ الكود الخاص بكل جدول على حدة قبل عرض الصفحة. قد تستحق بعض التصميمات الوقت الطويل الذي يستغرقه تنزيلها. ولكن في أغلب الحالات، يُفضل إضافة أو دمج الخلايا في جدول واحد، كما ذكرنا سابقًا في بداية هذا الفصل في جزء "دمج وتقسيم خلايا الجدول". من بين المواقف التي تجعل الجداول المضمنة تستحق الوقت الإضافي المستغرق في تنزيلها وضع جدول يحتوي على بيانات مالية أو أية بيانات أخرى في وسط تصميم معقد للصفحة.

لوضع جدول داخل جدول آخر، اتبع الخطوات التالية:

١- انقر لوضع المؤشر في المكان الذي تريد إنشاء الجدول الأول فيه.

**٢- اختر Insert ⇐ Table.**

سيظهر مربع الحوار Insert Table.

**٣- حدد عدد الأعمدة والصفوف التي ترغب في إضافتها إلى تصميمك.**

**٤- قم بتعيين قيمة مناسبة في الخيار Width بحيث تتناسب مع تصميمك، ثم انقر على زر OK.**

سيتم ضبط حجم الجدول تلقائيًا وفقًا لقيمة العرض التي حددتها.

**٥- انقر لوضع المؤشر في الخلية التي ترغب في وضع جدول ثانٍ فيها.**

**٦- كرر الخطوات من (٢) إلى (٤) مع تحديد عدد الأعمدة والصفوف التي ترغب في إضافتها وكذلك عرض الجدول.**

سيظهر الجدول الجديد داخل الخلية الخاصة بالجدول الأول.

**٧- قم بإدخال المعلومات التي تريد إدراجها في خلايا الجدول المضمن بالطريقة نفسها المتبعة في إدخال محتوى في أي جدول آخر.**

# الفصل السابع

# إنشاء مقاطع في صفحات HTML

**يشتمل هذا الفصل على:**

- كيفية إنشاء مقاطع HTML
- إنشاء صفحات تشتمل على مقاطع
- الحد من استخدام المقاطع في حالات معينة
- إنشاء روابط وتحديد وجهاتها

إن تحديد أفضل طريقة لإنشاء المقاطع، بل وأفضلها على الإطلاق لاستخدامها في تطوير عملية استعراض الموقع، أمرٌ شديد الأهمية إذا لم تكن ترغب في أن يشعر زائرو موقعك بأنهم رهن صفحة واحدة.

ينصح العديد من المصممين المحترفين على الويب بعدم استخدام المقاطع على الإطلاق. أما نحن، فلا نوصي باستخدامها كثيراً، ولكن الأمر متروكٌ لك. لذا، سنحاول أن نسوق بعض الأمثلة على المواقف التي تكون فيها المقاطع ملائمةً للاستخدام، كما هو الحال عند الرغبة في جلب محتوى من موقع ويب آخر مع الاحتفاظ في الوقت ذاته بعرض شعارك وتفاصيل موقعك. وبالطبع، يجب أن تفعل ذلك بعد الحصول على موافقة صاحب الموقع الآخر (انظر جزء "الحد من استخدام المقاطع عند إنشاء رابط لمواقع أخرى" في هذا الفصل).

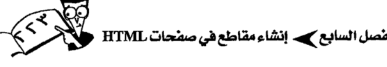
حتى تتعرف أكثر على كيفية إنشاء مقاطع HTML، فإن هذا الفصل لا يتحدث فقط عن كيفية إنشاء مجموعة مقاطع HTML في Dreamweaver، ولكنه يناقش أيضاً متى ينبغي استخدامها من عدمه. تزودك المقاطع بعدد كبير من الإمكانات الخاصة بالتصميم، ولكنها للأسف قد تتسبب في إنشاء نظم استعراض تجعل الأمور تختلط على المستخدم، وقد تكون محبطةً جداً للمستعرضين. من خلال قراءة هذا الفصل، لن تتعرف فقط على كيفية إنشاء المقاطع، ولكنك ستتعرف أيضاً على ما إذا كانت هي الحل الأمثل لإنشاء مشروع موقع على شبكة الويب أم لا.

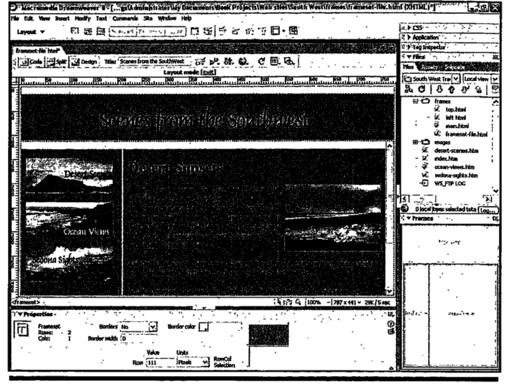
## تقييم مقاطع HTML

تساعدك المقاطع في إنشاء نظم استعراض مبتكرة؛ لأنها تُمكّنك من عرض العديد من صفحات HTML في إطار واحد داخل المتصفح، كما تساعدك في التحكم في محتويات كل مقطع على حدة. ويستخدم مطورو الويب المقاطع دائمًا؛ لإنشاء تصميم يتضمن جزأين أو أكثر في إطار المتصفح. وكل جزء بالطبع يضم صفحة HTML مختلفة. يمكنك إضافة روابط في أحد الأجزاء، بحيث عند النقر عليها، تعرض معلومات في صفحة أخرى في جزء مختلف في إطار المتصفح نفسه.

تُقَسّم صفحات الويب إلى أجزاء أو مقاطع منفصلة. تؤلف جميع المقاطع معًا مجموعة مقاطع. وكل مقطع منها عبارة عن ملف HTML منفصل - يجعل إنشاء الصفحة التي تضم تلك المقاطع معقداً بعض الشيء حتى في برنامج Dreamweaver. وعليه، إذا اخترت أن تنشئ ملفات مقاطع في أحد برامج تحرير النصوص، ستحتاج إلى إدارة العديد من الصفحات والتعامل مع مقطع واحد في كل مرة. وستستطيع مشاهدة ما أنشأته فقط عند معاينة العمل في المتصفح. إن برنامج التحرير المرئي في Dreamweaver يجعل إنشاء المقاطع أكثر سهولةً؛ لأنك تستطيع أن تستعرض جميع ملفات HTML الخاصة بمجموعة المقاطع في وقت واحد، وتستطيع أن تحررها في أثناء عرضها بالطريقة التي تظهر بها في المتصفح.

ولكونها سمة من سمات الاستعراض، تساعدك المقاطع في الاحتفاظ ببعض المعلومات ثابتةً بالرغم من تغيير المعلومات الأخرى في إطار المتصفح نفسه. على سبيل المثال، يمكن عرض مجموعة من الروابط في مقطع واحد وعرض المعلومات التي يشتمل عليها كل رابط في مقطع آخر - مقابل للمقطع الأول - كما هو الحال في الشكل (٧-١).




**الشكل (٧-١):** يستخدم هذا الموقع مقاطع تعرض أزرار الاستعراض في الجانب الأيسر والشعار في الجزء العلوي، في حين أن المحتوى المتغير سيعرض في الجزء الرئيسي من الصفحة.

يمكن إنشاء العديد من المقاطع في إطار المتصفح. ولسوء الحظ، فإن البعض يبالغ في استخدامها وينشئ تصميمات مركبة بل ومعطلة، كما أنها ليست مقبولةً شكلاً واستعراضها غير سهل. إن إدراج العديد من المقاطع في صفحة واحدة قد يجعل من الصعب قراءة محتوى الموقع؛ لأن الإطارات المفردة تكون صغيرةً جداً. وهذا يتسبب في جعل العديد من متصفحي الويب يكرهون استخدام المقاطع. وبالنسبة لأصحاب المواقع الذين سارعوا باستخدام المقاطع فور ظهورها، فإنهم الآن يتجنبونها أو يقللون من استخدامها.

فيما يلي بعض الإرشادات التي يجب وضعها في الاعتبار عند استخدام المقاطع:

- ✓ **عدم استخدام المقاطع دون أن يكون لديك هدف محدد.** إذا كان لديك سببٌ قويٌ يدعوك إلى استخدام المقاطع، فقم بإنشاء مجموعة مقاطع يسهل الانتقال بينها. وحذار أن تلجأ لاستخدامها؛ لأنها سهلة الإنشاء نوعًا ما في برنامج Dreamweaver.
- ✓ **التقليل من استخدام المقاطع وتصغير أحجام الملفات.** تذكر أن كل مقطع تنشئه يمثل ملف HTML آخر. وعليه، فإن الصفحة التي تتضمن ثلاثة مقاطع تتطلب





متصفحًا لجلب وعرض صفحات الويب، وهذا بدوره سيزيد من الوقت المستغرق في تنزيل الصفحة.

✓ **إخفاء الحدود في المقاطع.** إن برامج التصفح التي تدعم المقاطع تدعم أيضًا إمكانية إخفاء الحدود التي تقسم المقاطع في الصفحة الرئيسية. فإذا أخفيت الحدود، فإن الصفحات ستبدو أقل ازدحامًا. إن حدود المقاطع، الموضحة في الشكل (٧-١)، سميكة ولونها رمادي غير جذاب، فضلاً عن أنها تشوه التصميم الجميل للصفحة. وتستطيع تغيير لون الحدود من جزء Properties. وننصح أن تستخدم المقاطع فقط عند الضرورة. سنوضح كيفية إخفاء حدود المقاطع في جزء "التغيير في خصائص المقطع" الموضح في نهاية هذا الفصل.

✓ **عدم استخدام المقاطع في حالة القدرة على استخدام أنماط CSS أو الجداول بدلاً منها.** إن الجداول أسهل من المقاطع في الإنشاء، وهي تساعد في إجراء عمليات التصميم؛ لأنها ليست دخيلةً أو مقحمةً على التصميم نفسه. سنتحدث بمزيد من التفصيل عن كيفية إنشاء الجداول في الفصل السادس وكيفية إنشاء أنماط CSS الخاصة بالتصميم في الفصل الثامن.

✓ **لا تضع مقاطع داخل مقاطع.** تضيق مساحة المقاطع عند ملئها بالكثير من المحتويات ـ فتصبح الشاشة عندئذٍ مزدحمةً للغاية. والأكثر من ذلك، فقد تواجهك بعض المشاكل عندما يكون موقعك المؤلف من المقاطع مرتبطًا بموقع آخر معروض في مجموعة مقاطعك. انظر جزء "الحد من استخدام المقاطع عند إنشاء رابط لمواقع أخرى" لاحقًا في هذا الفصل حيث يتحدث عن الأسباب التي تدعو إلى التقليل من استخدام مقاطع داخل أخرى.

✓ **استخدام علامة الترميز البديلة <NOFRAMES>.** يتضاءل عدد مستخدمي برامج التصفح التي لا تدعم المقاطع يومًا بعد الآخر. ولكن يمكنك أن توضح لهم شيئًا آخر بخلاف الصفحة الخالية، وعادةً ما نلجأ إلى إدراج سطر مفاده الآتي: "هذا الموقع يستخدم مقاطع ويتطلب برنامج تصفح قادرًا على عرضها. "يمكن لمحركات البحث قراءة محتوى <NOFRAMES>، وقد تفشل هذه المحركات في عرض المحتوى الموجود في الصفحات المشتملة على مقاطع.

## التعرف على كيفية عمل المقاطع

إن المقاطع معقدةٌ بعض الشيء، ولكن برنامج Dreamweaver يسهل عليك الأمر كثيراً. فعند إنشاء صفحة ويب تحتوي على مقاطع باستخدام Dreamweaver، يجب أن تحفظ كل مقطع كصفحة منفصلة. يجب أن تكون على علم بمسار الملف الذي يجب أن يُعرض في المقطع المحدد حتى تعمل الروابط بشكل صحيح.

يعرض الشكل (٧-٢) مثالاً بسيطًا لمجموعة من المقاطع، يبلغ عددها ثلاثة، ويحتوي كلٌ منها على صفحة HTML مختلفة ونصٌ مختلف (Page 1 وPage 2 وPage 3). سنشير إلى تلك الصفحات في الخطوات التالية.

بالإضافة إلى الملفات المعروضة في كل مقطع، يجب أن تنشئ ملف HTML منفصل يضم مجموعة المقاطع في صفحة رئيسية. وهذه الصفحة لا تشتمل على علامة ترميز <BODY>، ولكنها تصف المقاطع، وتصدر أوامر للمتصفح بمكان وكيفية عرضها. قد يبدو الأمر معقداً بعض الشيء، ولكن لا داعي للقلق؛ فبرنامج Dreamweaver ينشئ ملف HTML خاصًا بالمقاطع نيابةً عنك. سنحاول أن نلقي نظرةً عامةً على جميع الملفات التي ستنشئها حتى يسهل عليك فهم الخطوات التالية.

وحتى تتعرف على كيفية عمل ذلك، ألقِ نظرةً على المثال الموضح في الشكل (٧-٢). يتألف هذا المستند من ثلاثة مقاطع، يعرض كلٌ منها صفحة HTML مختلفة. أما ملف HTML الرابع ـ الذي يضم الصفحة الرئيسية ـ فيشمل المقاطع الأخرى، ولكنه لا يظهر في المتصفح. ويعتبر هذا هو ملف مجموعة المقاطع الذي يصف حجم المقاطع وطريقة عرضها سواء أكانت في يمين أو يسار الصفحة، وفي أعلاها أو أسفلها. ويضم ملف مجموعة المقاطع أيضًا معلومات أخرى مثل اسم كل مقطع، وهو يستخدم في تحديد المقطع الذي سيُعرض فيه محتويات الرابط. لمزيد من المعلومات عن ربط المقاطع، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "إنشاء روابط في المقاطع وتحديد وجهاتها" لاحقًا في هذا الفصل.

## إنشاء مقطع في *Dreamweaver*

عند إنشاء صفحة بها مقاطع في برنامج Dreamweaver، ضع في الاعتبار أنك ستبدأ أولاً بإنشاء ملف يضم تلك المقاطع. وهذا الملف لا يظهر في المتصفح ولكنه يوضح للمتصفح كيفية عرض باقي المقاطع وأي الصفحات سيستخدمها في عرض المحتويات. وعند تحرير محتوى أي مقطع داخل الصفحة، فأنت لا تقوم فعليًا بتحرير الملف الرئيسي الذي يضم مجموعة المقاطع، ولكنك تحرر ملفات المقاطع الموجودة في الصفحة الأساسية. وكوضع افتراضي، يجب أن تقوم بتحرير الملفات كلٌ على حدة. لكن باستخدام Dreamweaver، سيكون من السهل عليك عمل أي تصميم تريده في المقاطع من خلال مساعدتك في تحرير محتوى كل مقطع في الصفحة كما يبدو في المتصفح. إذا تفهمت ذلك، فستتعرف على كيفية عمل المقاطع وكيفية استخدام برنامج Dreamweaver في إنشائها وتحريرها.

الشكل (٧-٢): تتألف صفحة مجموعة المقاطع هذه من أربعة ملفات HTML وهي: frameset.html وpage1.html وpage2.html وpage3.html.

## إنشاء مقطع باستخدام الأمر *Split Frame*

يمكن إنشاء المقاطع بطريقتين في Dreamweaver. الطريقة الأولى من خلال تقسيم ملف HTML إلى جزأين - بحيث يصبح الملف عبارة عن مقاطع مفردة. وعند القيام بذلك، فإن Dreamweaver سينشئ تلقائيًا صفحة غير معنونة باستخدام علامة ترميز <FRAMESET>، بالإضافة إلى صفحات أخرى غير معنونة في كل مقطع داخل الصفحة. وبالتالي، ستجد نفسك تتعامل مع العديد من الصفحات وليس صفحة واحدة فقط. من الضروري أن تستوعب هذا المفهوم؛ لأنك يجب أن تحدد اسمًا لكل صفحة وتحفظها كملف منفصل - حتى لو كان برنامج Dreamweaver يجعلك تعتقد أنك تعمل في صفحة واحدة فقط مقسمة إلى عدة أجزاء.



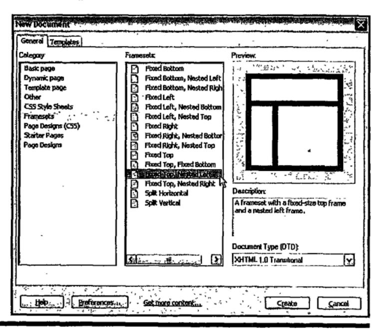

يجب أن تحفظ ملفات HTML أولاً قبل إدراج أي شيء بداخلها، والعكس صحيح عند التعامل مع ملفات المقاطع داخل برنامج Dreamweaver. يجب أن تنتظر قليلاً بعد إنشاء جميع المقاطع في صفحة المقاطع، ثم تحفظها بعد ذلك

بمعدل واحد في كل مرة، وإلا فإن البحث عن الملفات سيكون معقداً ومحيراً بعض الشيء. سنلقي مزيداً من الضوء على ذلك في الجزء الذي يحمل عنوان "حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع"، ولكن يجب أن تنشئ أولاً صفحةً بسيطةً تضم كل المقاطع.

لإنشاء صفحة تضم كل المقاطع باستخدام Dreamweaver، مثل تلك الموضحة في الشكل (٧-٢)، قم بإجراء الخطوات التالية:

**١ـ اختر File ⇐ New .**

سيتم فتح إطار New Document كما في الشكل (٧-٣).




**الشكل (٧-٣):** يشتمل Dreamweaver على قائمة كبيرة من صفحات المقاطع المصممة مسبقاً للمساعدة في إنشاء المقاطع بشكل أكثر سهولةً.

**٢ـ من قائمة Category، اختر Framesets، ثم حدد خيار Fixed Top, Nested Left من قائمة Framesets.**

**٣ـ انقر على زر Create.**

ستظهر صفحة المقاطع تلقائياً.

**٤ـ انقر مع السحب على أيٍ من الأشرطة التي تقسم المقاطع لتعديل حجم كل مقطع.**

**٥ـ لتحرير كل جزء في صفحة المقاطع، انقر داخل المقطع الذي تريد العمل فيه، وقم بتحريره شأن أية صفحة HTML أخرى.**




تذكر أنك يجب أن تحفظ الملفات دائمًا قبل إنشاء الروابط أو إدراج الصور والملفات الأخرى.

يمكن كتابة النص وإدراج الصور وإنشاء الجداول وإضافة أية سمات أخرى كما هو الحال مع أية صفحة أخرى.

لحفظ الملفات، قم بتنفيذ التعليمات التي سنتحدث عنها لاحقًا في جزء "حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع" في هذا الفصل.

## إنشاء مقطع باستخدام أيقونة *Frames* الموجودة في شريط *Layout Insert*

ثمة طريقةٌ أخرى لإنشاء المقاطع ألا وهي استخدام أيقونة Frames (المشتملة على قائمة منسدلة)، والموجودة أعلى الشكل (٧-٤). يشتمل شريط Layout Insert (الذي يمكن الوصول إليه من خلال اختيار Layout من القائمة المنسدلة الموجودة في أعلى مساحة العمل) على أيقونة Frames التي تعرض العديد من صفحات المقاطع الجاهزة من قائمة منسدلة. يمكن إنشاء صفحة مقاطع في Dreamweaver بسهولة من خلال تحديد أيٍ من هذه الخيارات من قائمة Frames المنسدلة. يعرض الشكل (٧-٤) شريط Layout Insert وقد تم فيه تحديد أيقونة Frames وكذلك أحد الخيارات ـ الذي سيُطبق على المستند الجديد ـ من القائمة المنسدلة.

لإنشاء صفحة مقاطع باستخدام أيقونة Frames الموجودة في شريط Layout Insert، اتبع الخطوات الآتية:

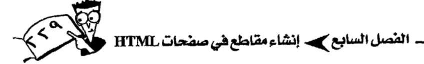
**١ـ اختر File ⇐ New ⇐ Basic Page لإنشاء صفحة جديدة.**

**٢ـ من شريط Layout Insert، انقر على أيقونة Frames، وحدد التصميم الأقرب إلى شكل صفحة المقاطع التي تريد إنشائها من القائمة المنسدلة (انظر الشكل ٧-٤).**

لا داعي للقلق إذا لم تكن أشكال المقاطع المعروضة تطابق التصميم الذي تريده؛ فيمكنك تعديل التصميم فيما بعد.

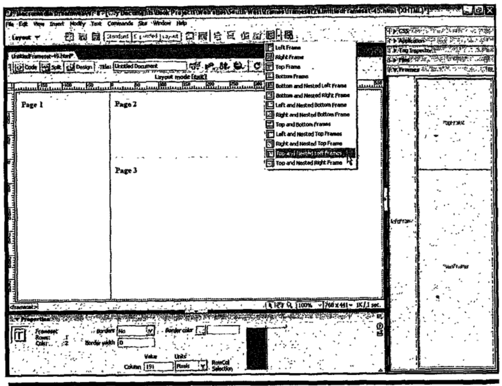
**٣ـ قم بتعديل صفحة المقاطع حسب الرغبة.**

يمكن تعديل صفحة المقاطع من خلال النقر على حدود المقاطع وسحبها وتغيير أحجامها.




يمكن أيضًا تقسيم المقاطع من خلال اختيار Modify <= Frameset ، ثم تقسيمها إلى اليمين أو اليسار أو أعلى أو أسفل.

لحفظ الملفات، قم بتنفيذ الخطوات الموضحة في الجزء الذي يحمل عنوان "حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع".




**الشكل (٧-٤):** يحتوي شريط Layout Insert على مجموعة من صفحات المقاطع الجاهزة التي يمكن اختيارها من القائمة المنسدلة عن طريق النقر على أيقونة Frames.

## حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع

كما ذكرنا سابقًا، يجب ألا تحفظ ملف صفحة المقاطع ما لم تضف جميع المقاطع إليه، وإلا فإنه سيكون من الصعب عليك تعقب مسار ملفاتك. تذكر أن المقاطع المنشأة باستخدام HTML تتكون من ملفي HTML على الأقل، حتى لو بدا لك الأمر كما لو كنت تتعامل مع ملف واحد فقط.

عند إجراء عملية الحفظ، سيزودك Dreamweaver بالعديد من الخيارات الخاصة بحفظ جميع الملفات. يمكن حفظ كل شيء دفعة واحدة أو حفظ صفحة المقاطع وكل مقطع على حدة. يتألف المثال المشروح في الجزء السابق من أربعة ملفات HTML منفصلة، وكلٌ منها يحتاج إلى تحديد اسم له وحفظه على القرص الصلب. لحفظ جميع الملفات في المستند الذي أنشأته، قم بإجراء الخطوات التالية:

**١ـ اختَر File ⇐ Save All .**

سيتم عرض مربع حوار Save As الذي سيطلب منك تسمية الملف وتخصيص مجلد لحفظه بداخله. يعتبر هذا هو أول مربعات حوار Save As الذي ستتعامل معه. (يعتمد عدد مربعات الحوار التي ستظهر على عدد المقاطع التي يحتوي عليها المستند.)

**٢ـ حدد اسمًا للملف.**

يقوم Dreamweaver بتعيين اسم للملف تلقائيًا، ولكن بالطبع يمكنك اختيار الاسم الذي تريده. إن أول ملف ستحفظه هو الملف الذي يضم كل المقاطع؛ لأنه إذا نظرت إلى الصفحة المشتملة على مستند Dreamweaver والتي توجد خلف مربع حوار Save As، ستجد أن المستند الرئيسي محاط بخط سميك متقطع يمثل الصفحة التي تضم كل المقاطع.

**٣ـ استعرض محتويات القرص الصلب على جهازك لتحديد المجلد المطلوب الذي سيتم حفظ ملفات HTML فيه، ثم انقر على زر Save.**

سيتم حفظ الملف الأول لصفحة المقاطع، وسيظهر مربع حوار Save As لحفظ الملف الثاني. يجب أن تحدد اسمًا مختلفًا لكل ملف، على سبيل المثال: frame1..html وframe2.html أو leftframe.html وrightframe.html. إن الأسماء في حد ذاتها لا تهم، ولكنها يجب أن تساعدك في التمييز بين ملفات المقاطع فيما بعد. بعد حفظ جميع المقاطع، سيختفي مربع حوار Save As.

تلميح: حدد أسماءً للملفات التي حفظتها بطريقة تجعلها مرتبةً وتساعدك في التفرقة بينها. لاحظ أنه في أثناء مطالبتك بحفظ كل ملف، سيشير Dreamweaver إلى المقطع المطلوب من خلال إحاطته بحد سميك على الشاشة خلف مربع الحوار. ستصبح مهمتك أكثر سهولةً إذا اخترت أسماءً وصفيةً للملفات لمساعدتك في التعرف على الجزء الذي تشير إليه.

بعد حفظ وتسمية المستندات في المرة الأولى، اختر أمر Save All لحفظ جميع ملفات المقاطع دون أن يُطلب منك حفظ كل مقطع على حدة. ومما لا شك فيه أن اختيار

Save All طريقةٌ جيدةٌ للتأكد من حفظ كل الصفحات الموجودة في المقاطع وذلك في أي وقت تقوم فيه بتحرير المستند الذي يتألف من عدة مقاطع.

## الحد من استخدام المقاطع عند إنشاء رابط لمواقع أخرى

يرغب أصحاب المواقع في الاحتفاظ بزائريهم بشكل دائم، وعدم انتقالهم إلى أي موقع آخر عند إنشاء رابط، ولكن هذه هي طبيعة الويب. فإذا كان موقعك مصمماً بشكل جيد، لا داعي للقلق بشأن فقد الزائرين. وفي الحقيقة، يجب أن توضح لهم كيف ينتقلون داخل موقعك للتعرف على محتوياته، ثم ترشدهم بطريقة مهذبة إلى المصادر الأخرى التي قد تهمهم، وتدعهم يتوجهون إليها. إذا أنشأت رابطاً لموقع آخر، وأدرجت هذا الرابط في صفحاتك، فإنك بذلك تتسبب في شعور الزائرين بالضيق منك؛ لأنه يتم شغل مساحة كبيرة في المتصفح - فيجعل من الصعب استعراض الموقع الذي انتقلوا إليه من خلال الرابط الذي أدرجته في موقعك. وإذا عرضت محتويات خاصة بمواقع أخرى داخل مقطع أو أكثر في موقعك، فإن الضرر الذي ستجنيه أكبر من المنفعة التي ستحققها.

إذا صممت على استخدام المقاطع عند إنشاء رابط لموقع آخر، فحاول أن تفعل ذلك بشكل متميز من خلال وضع مقطع صغير أسفل الشاشة أو في الجانب الأيسر منها وبحيث لا يكون عريضاً في الجزء العلوي لعرض معلومات خاصة بموقعك. إن هذه الطريقة ليست فقط بغيضة وغير مناسبة، ولكن البعض يعتقدون خطأً منهم أنهم بذلك يخدعون الزائرين ويجعلونهم يعتقدون أن محتويات الروابط تابعة لهم، في حين أنها ليست كذلك.

ثمة سببٌ آخر يدعو إلى عدم استخدام المقاطع - عند إنشاء رابط لموقع شخص آخر - ألا وهو أن تلك المواقع تستخدم مقاطع أيضاً. فإذا ربطت موقعاً يستخدم مقاطع بآخر يعتمد على مقاطع أيضاً، فإنك بذلك ستتسبب في إشاعة الفوضى من خلال إدراج مقاطع داخل مقاطع أخرى - فتجعل بذلك عملية الاستعراض صعبةً ومحيرةً. وللأسف، فإن كثيراً من المستخدمين لا يعرفون أن الخروج من المقاطع يكون عن طريق النقر بالزر الأيمن للماوس على الرابط في نظام تشغيل Windows، أو الاحتفاظ بالنقر على الرابط في نظام Mac، ثم اختيار Open Frame in Separate Window. من المؤكد أنك قد فهمت الآن سبب الحد من استخدام الإطارات.




في بعض الأحيان، قد لا ترغب في حفظ جميع الملفات دفعة واحدة. ولحفظ مقطع واحد دون حفظ بقية المقاطع، ضع مؤشر الماوس في أي مقطع، ثم اختر File <= Save Frame بالكيفية نفسها التي تحفظ بها أية صفحة مفردة وعليه، فإن Dreamweaver سيحفظ ملف المقطع المدرج فيه المؤشر فقط.

لحفظ صفحة المقاطع فقط، تأكد من تحديد صفحة المقاطع كلها (من خلال النقر في الركن الأيسر العلوي من مساحة العمل)، ثم اختيار File <= Save Frameset . إذا لم تحدد صفحة المقاطع، لن يظهر خيار Save Frameset في قائمة File. تذكر أن صفحة المقاطع لا يتم عرضها داخل أي مقطع، وإنما تقوم بتعريف المساحة الكلية للعرض محددةً الصفحات التي سيتم عرضها في كل مقطع وكذلك أماكن وأحجام المقاطع.

تذكر أنه في كل مرة تجري فيها تغييرًا في مقطع مشتمل على محتويات، فإنك بذلك تحرر المحتوى الموجود في ملف مختلف عن الذي بدأت العمل فيه (ملف صفحة المقاطع). ربما يختلط الأمر عليك بالنسبة للملف الذي تريد حفظه عند استخدام هذه الطريقة. لا تقلق؛ فهذا ما يشغل الكثيرين فيما يتعلق باستخدام المقاطع في برنامج Dreamweaver. عند تحرير محتوى أحد المقاطع، تأكد من أن المؤشر لا يـــزال في ذلك المقطع عند اختيار File <= Save Frame بحيث يمكنك حفظ الصفحة الخاصة بالمقطع الذي تعمل فيه. وحتى تكون في أمان، اختر File <= Save All Frames لحفظ جميع التغييرات في كل الملفات الموجودة في صفحة المقاطع، بما في ذلك ملف صفحة المقاطع نفسه. إن أمر Save All مفيدٌ إذا أردت أن تجري تغييرات على العديد من المقاطع وتريد حفظها جميعًا بأمر واحد.

## إنشاء روابط في المقاطع وتحديد وجهاتها

من أفضل السمات التي تميز المقاطع إمكانية تغيير محتويات كل مقطع على حدة داخل متصفح الويب. تزودك هذه السمة بأفكار مختلفة لعملية التصميم من شأنها تحسين عملية استعراض الموقع. من الطرق الشائعة في استخدام صفحة المقاطع ألا وهي إنشاء مقطع يعرض قائمة بالروابط المتصلة بالعديد من صفحات موقعك، وفتح هذه الروابط في مقطع آخر في الصفحة نفسها. تساعدك هذه الإمكانية في الاحتفاظ بقائمة الروابط مرئيةً بشكل دائم، كما أنها تجعل عملية الاستعراض أكثر سهولةً.

إن إنشاء روابط في أحد المقاطع بحيث يمكن فتح الصفحات المرتبطة بها في مقطع آخر أشبه بإنشاء رابط بين صفحة وأخرى. وهذا ما سنقوم به فعليًا. إن ما يميز عملية الربط داخل المقاطع أنه بالإضافة إلى ضرورة تحديد الصفحة التي ستنشئ رابطًا لها، يجب أن تحدد المقطع الذي ستُفتح فيه هذه الروابط.

ولكن قبل أن تنشئ هذه الروابط، يجب أولاً أن تنشئ الصفحات التي ستقوم بعمل روابط لها (إذا لم تكن قد أنشأتها بالفعل). يمكن إنشاء صفحات جديدة بسهولة من خلال اختيار File <= New <= HTML Page لإنشاء صفحات أخرى، وحفظها كلٌ على حدة. أما إذا كانت الصفحات موجودة بالفعل، فإنك بذلك ستكون قد قطعت شوطًا كبيرًا، وكل ما سيتبقى هو إنشاء رابط لتلك الصفحات.

أما الخطوة الثانية الواجب القيام بها قبل إنشاء الروابط، فهي تسمية كل مقطع لتحديد مكان تحميل الملف الذي تم إنشاء رابط له. وإذا لم تقم بذلك، فإن الصفحة ستحل محل صفحة المقاطع إذا قام أي شخص بالنقر على الرابط. وهذا بالطبع يلغي الهدف الأول من استخدام المقاطع.

## تسمية المقاطع

إن تسمية المقاطع تختلف عن تسمية الملفات التي تعبر عن المقاطع نفسها. سبق وأن تحدثنا عن كيفية تسمية الملفات في جزء سابق تحت عنوان "حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع". يمكن أن تفعل ذلك بالكيفية نفسها التي تسمي بها أي ملف آخر تريد حفظه. إن اسم المقطع هو الاسم الذي يسمح لك بالتمييز بين مقطع وآخر في الصفحة، وهو الذي يشير إلى كل ملف على حدة. وهذا ضروريٌ عند إنشاء روابط وتحديد وجهتها على أن تفتح في مساحة معينة في صفحة المقاطع. أما اسم الملف، فهو الاسم الفعلي لملف HTML الخاص بالمقطع، واسم المقطع هو الاسم الذي يُشار إليه عند الرغبة في إنشاء روابط.

يمكن مشاهدة أسماء المقاطع في لوحة Frames، الموضحة في الشكل (٧-٥). إذا كانت الأسماء التي يختارها Dreamweaver تلقائيًا للمقاطع تروق لك، تغاضى عن تنفيذ الخطوات الآتية. أما إذا رغبت في تغيير أسماء المقاطع أو تعيين اسم آخر عند إنشاء مقطع جديد، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ افتح صفحة المقاطع الحالية أو أنشئ صفحة مقاطع جديدة.**

انظر الجزء الذي يحمل عنوان "إنشاء مقطع في Dreamweaver" إذا لم تكن تعرف كيف تنشئ صفحة مقاطع.

**٢ـ اختر Window ⇐ Frames لفتح لوحة Frames الموجودة في الجانب الأيمن من مساحة العمل.**

سيتم فتح لوحة Frames الموضحة في الشكل (٧-٥).

تعتبر لوحة Frames تمثيلاً مصغرًا للمقاطع الموجودة في صفحتك والتي تسمح لك بتحديد مقاطع مختلفة من خلال النقر داخل اللوحة.

**٣ـ انقر لوضع مؤشر الماوس في الجزء المماثل للمقطع الذي تريد تسميته في لوحة Frames.**

وكما هو موضح في الشكل (٧-٥)، ستجد أننا قد حددنا المقطع العلوي. انقر لتحديد أي مقطع تريده في اللوحة.

**الشكل (٧-٥):** تعتبر لوحة Frames تمثيلاً مصغراً للصفحة المقسمة إلى عدة مقاطع والتي تساعدك في الوصول إلى خصائص تلك المقاطع مثل أسمائها.

يعرض جزء Properties خصائص المقطع المحدد. يمكن التغيير في خصائص ذلك المقطع من خلال التغيير في إعداداته الموجودة في جزء Properties وذلك بعد تحديده. يمكنك أيضًا تحديد صفحة المقاطع كاملةً من خلال النقر على حدود المقاطع في لوحة Frames. تسمح لك لوحة Frames بتحديد مقطع واحد فقط أو صفحة المقاطع في كل مرة.

**٤- في مربع النص Frame Name الموجود في الجانب الأيسر من جزء Properties، اكتب اسمًا للمقطع.**

عند حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع، يعين برنامج Dreamweaver اسمًا تلقائيًا للملف. وفي المثال الموضح في الشكل (٧-٥)، قام Dreamweaver بتعيين الأسماء التالية للمقاطع: topFrame وmainFrame وleftFrame. يمكن الاحتفاظ بهذه الأسماء كما هي أو تغييرها في جزء Properties. (لا تستخدم مسافات أو رموز خاصة عند كتابة الأسماء.)

وفي هذا المثال، قمنا بتغيير اسم المقطع topFrame إلى bannerFrame. يجب أن تكتب أسماءً وصفيةً للمقاطع حتى يعينك ذلك على تذكر وظيفتها وتستطيع تحديد وجهاتها بشكل أفضل. (لمزيد من المعلومات، انظر الجزء التالي الذي يحمل عنوان "إنشاء روابط للمقطع المستهدف".)

**٥- اختر File ⇐ Save Frameset لحفظ صفحة المقاطع بعد تغيير أي من أسمائها.**

إن صفحة المقاطع عبارة عن الملف الذي لا تراه في مساحة العرض وهي التي تصف المقاطع الأخرى وتحتوي على معلومات متعلقة بها مثل أسمائها.

تذكر أنه يمكنك حفظ أي مقطع مفرد من خلال وضع مؤشر الماوس في ذلك المقطع، ثم اختيار File ⇐ Save Frame. أو حفظ جميع الملفات الموجودة في مجموعة المقاطع (بما في ذلك صفحة مجموعة المقاطع) من خلال اختيار File ⇐ Save All Frames. لمزيد من المعلومات عن حفظ المقاطع، انظر الجزء السابق الذي يحمل عنوان "حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع".

والآن، بعد أن قمنا بتحديد أو تغيير أسماء المقاطع، سنبدأ في إنشاء روابط تستهدف مقاطع معينة. لا تغلق جميع الملفات بعد؛ لأننا سنستخدمها في تنفيذ الخطوات التالي ذكرها في الجزء الخاص بإنشاء الروابط.

تلميح: يجب أن نحفظ العمل بانتظام حتى لا يضيع الوقت الذي أنفقناه في العمل إذا حدث وتعطل نظام التشغيل أو انقطعت الكهرباء. ضع في الاعتبار أنه عند التعامل مع المقاطع، يجب أن تحفظ جميع الصفحات لحفظ العمل نفسه. يمكن حفظ كل صفحة على حدة من خلال اختيار File ⇐ Save Frame لحفظ المقطع الموجود فيه المؤشر فقط. ولحفظ جميع صفحاتك دفعةً واحدةً، فقط اختر File ⇐ Save All Frames لحفظ جميع الصفحات في صفحة المقاطع.

## إنشاء روابط للمقطع المستهدف

إن إنشاء روابط في صفحة المقاطع يتطلب بعض الخطوات المبدئية أو التمهيدية. وإذا انتقلت إلى هذا الجزء دون أن تكون قد أنشأت صفحة مقاطع أو سميت تلك المقاطع، فانظر العناوين الخاصة بهذه الأجزاء في بداية الفصل. أما إذا كانت لديك صفحة مقاطع مسماة، وكنت ترغب في إنشاء روابط لها، فإن هذا الجزء هو بيت القصيد.

إن إنشاء روابط في صفحة المقاطع أشبه بإنشاء روابط بين الصفحات، باستثناء أنك يجب أن تحدد هنا المقطع المستهدف - أو المقطع الذي ستُعرض فيه الصفحة المشتملة على الرابط. على سبيل المثال، إذا أردت أن يتحكم أحد الروابط الموجودة في المقطع الأيسر في

المحتويات المعروضة في المقطع الرئيسي، فيجب أن تجعل المقطع الرئيسي بمثابة وجهة للرابط. وإذا لم تحدد وجهة الرابط، فسيفتح في المقطع الموجود فيه هذا الرابط. وحيث إنه من أكثر الأسباب التي تدعو لاستخدام المقاطع هي الاحتفاظ بالروابط مرئيةً في مقطع وفتح الصفحات المرتبطة بها في مقطع آخر، يجب أن تحدد أنت وجهة الرابط أو المقطع الذي سيُفتح الرابط فيه عند إنشائه.

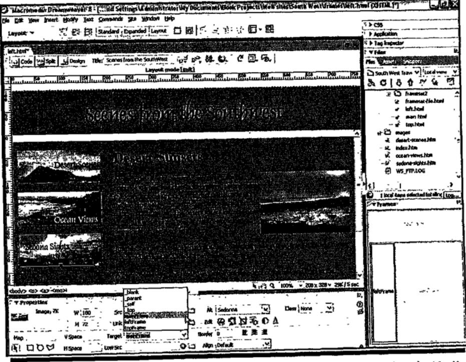
إذا اختلط الأمر عليك، فلا داعي للقلق. بعد أن تنفذ الخطوات الآتية، سيصبح من الواضح لك كيف تعمل الوجهات في مجموعات المقاطع:

**١- افتح صفحة المقاطع الحالية، أو أنشئ صفحة مقاطع جديدة.**

لاحظ أننا في الشكل (٧-٦)، استخدمنا صورةً من موقع Scenes from the Southwest الذي سبق وأنشأناه لاستخدامه كمثال في هذا الفصل.

**٢- ظلل النص أو انقر على الصورة التي تريد إنشاء رابط لها.**

في هذا المثال، حددنا صورة Sedona Sights. لاحظ أن النتيجة واحدة سواء أكنت ستنشئ الرابط باستخدام نص أم صورة.




**الشكل (٧-٦):** في حقل Target، اختر وجهات الروابط لتحديد المكان الذي سيفتح فيه الرابط في صفحة المقاطع.

**٣ـ في جـزء Properties، اكـتب أي عنوان في مـربع النص Link أو اسـتـخـدم زر Browse في تحديد الصورة التي تريد إنشاء رابط لها.**

وفي المثال الذي بين أيدينا، استخدمنا زر Browse لإنشاء رابط للملف الذي يحمل اسم Sedona-sight.html.

**٤ـ من قائمة Target المنسدلة والموجودة في جزء Properties، اختر اسم المقطع الذي تريد أن يفتح فيه الرابط.**

وفي هذا المثال، اخترنا مقطع mainFrame كوجهة للرابط. ينبغي أن تختار الاسم الذي يتوافق مع المقطع الذي تريد أن تفتح فيه الصفحة التي أنشأت رابطًا لها. لاحظ أن Dreamweaver يقوم، كوضع افتراضي، بتخزين جميع المقاطع التي يتألف منها مستندك في قائمة Target المنسدلة التي فتحناها في الشكل (٧–٦).

والنتيجة، كما هو موضح في الشكل (٧–٧)، أنه عند عرض صفحة المقاطع في المتصفح، ونقر المستخدم على صورة Sedona Sights الموجودة في المقطع الأيسر، ستُعرض صفحة sedona-sights.html في المقطع الرئيسي.



تذكر

لا يمكنك اختبار جميع الروابط حتى تقوم بمعاينة عملك في متصفح، وقبل معاينته عليك حفظه أولاً.




الشكل (٧–٧): بعد النقر على الرابط المطلوب، تم فتح الصفحة الخاصة به وعرضها في المقطع الرئيسي. وفي هذا المثال، تم فتح صفحة Sedona Sights.

## التعرف على الخيارات الخاصة بوجهات الروابط

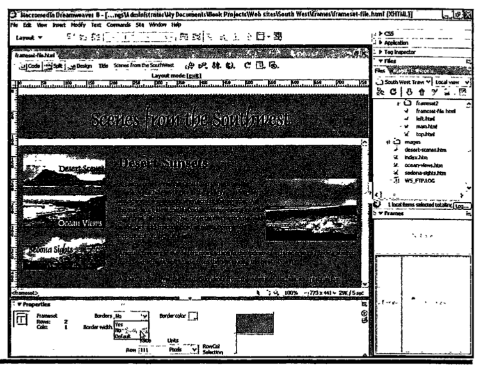
لديك خيارات متعددة تستطيع استخدام ما شئت منها عند تحديد وجهات الروابط الموجودة في صفحة المقاطع. وكما سبق وأوضحنا في الجزء الذي يحمل عنوان "إنشاء روابط للمقطع المستهدف"، يمكن فتح صفحة متصلة برابط موجود في مقطع آخر داخل صفحة المقاطع. كما يمكنك فتح صفحة أنشأت لها رابطًا في المقطع الموجودة فيه الصفحة التي تعرض ذلك الرابط؛ فتُفتح أمامك صفحة جديدة تمامًا لا تتضمن أي مقاطع، ويُفتح أيضًا إطارٌ ثانٍ للمتصفح وتُعرض الصفحة دون التأثير على التصميم الأصلي المؤلف من مقاطع. يشتمل الجدول (٧-١) على قائمة بخيارات خاصة بوجهات الروابط ووظيفتها. يمكن استعراض كل هذه الخيارات من قائمة Target المنسدلة في جزء Properties.

**الجدول (٧-١): التعرف على الخيارات الخاصة بوجهات الروابط**

| اسم الوجهة | الوظيفة |
|---|---|
| blank | يفتح المستند الذي أنشأت رابطًا له في إطار جديد في المتصفح. |
| parent | يفتح المستند الذي أنشأت رابطًا له في الصفحة الأصلية للمقاطع والتي تتضمن الصفحة المشتملة على الرابط. (تعني كلمة parent الصفحة الرئيسية التي تضم جميع المقاطع) |
| self | يفتح المستند ـ الذي أنشأت رابطًا له ـ في المقطع نفسه الذي يوجد فيه الرابط الأصلي، ليحل بذلك محل المحتوى الحالي الموجود في المقطع. وهذا هو الخيار الافتراضي، وغالبًا ما لا يتطلب منك أن تحدده بنفسك. |
| top | يفتح المستند الذي أنشأت له رابطًا في صفحة جديدة تغطي على كل المحتويات المعروضة في إطار المتصفح. |

## التغيير في خصائص المقطع

كلما تعمقت أكثر في استخدام المقاطع، زادت رغبتك في التغيير في خصائص المقاطع مثل إخفاء حدود المقاطع وتغيير ألوانها أو تغيير ألوان المقاطع نفسها والتقليل من التمرير. للوصول إلى هذه الخيارات في برنامج Dreamweaver، اختر Window <= Frames ، ثم انقر في لوحة Frames على الجزء المماثل للمقطع الذي تريد تغييره، ثم استخدم جزء Properties للوصول إلى الخيارات الأربعة التالي ذكرها. يعرض الشكل (٧-٨) جزء Properties بالشكل الذي يظهر عليه عند تحديد صفحة مقاطع في لوحة Frames.



**الشكل (٧-٨):** يعرض الشكل المقاطع أو صفحة المقاطع المحددة وخصائص ما تم تحديده في جزء Properties.



إذا لم تستطع رؤية الخيارات الخاصة بطول وعرض الهامش، فانقر على السهم الموجود في أسفل الجانب الأيمن من جزء Properties. إن النقر على السهم يؤدي إلى عرض جميع الخيارات الخاصة بالعنصر المحدد.

## تغيير حدود المقاطع

في اعتقادنا، إن أفضل شيء يمكن أن تفعله بالنسبة لحدود المقاطع هو إخفاؤها. يمكن إخفاء حدود مقاطع الموقع بتحديد الخيار No من قائمة Borders المنسدلة من جزء Properties وذلك بالنسبة لصفحة المقاطع أو بالنسبة لأحد المقاطع المفردة. ومن بين الخيارات الأخرى هو Yes الذي يُظهر الحدود ويجعلها مرئيةً، وكذلك Default الذي غالبًا ما يقوم بوظيفة Yes بشكل افتراضي.

ولكن تحديد خيار Default – في حالة المقاطع الفردية – يجعل لها الإعدادات نفسها التي لصفحة المقاطع الأصلية.

يمكن تحديد إعدادات عامة متعلقة بالحدود من جزء Properties وتطبيق تلك الإعدادات على صفحة المقاطع. لتحديد صفحة المقاطع بغرض استعراض خصائصها في جزء Properties، انقر على الحد الخارجي لهذه الصفحة في لوحة Frames. يعرض الشكل (٧-٨) صفحة مقاطع بعد تحديدها في لوحة Frames والخصائص المتعلقة بها في جزء Properties.

إذا أردت إظهار الحدود، قد ترغب في تخصيص اللون من خلال النقر على مربع Border Color الموجود في جزء Properties واختيار اللون المناسب من لوحة الألوان.

إذا حددت حداً معيناً، فإن جزء Properties سيُمكّنك أيضاً من التحكم في عرضه. للقيام بذلك، اكتب القيمة المطلوبة، محددةً بالبكسل، في حقل النص Border Width لتغيير عرض الحد المطلوب.




ليست جميع برامج التصفح تدعم الألوان الخاصة بحدود المقاطع، وربما لا تعرضها بالكيفية التي تريدها. لذا، فإن غالبية المصممين يخفون حدود المقاطع. لكن إذا أردت عرضها، فتأكد من أن تصميمك لا يزال يبدو على ما يرام إذا كانت حدود المقاطع مضبوطةً على الإعدادات الافتراضية وهي أن تكون سميكةً ورمادية اللون.

## تغيير أحجام المقاطع

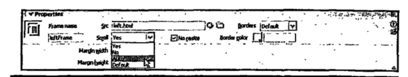
إن أسهل طريقة لتغيير حجم المقطع هي أن تحدد الحد الخاص به وتسحبه حتى يصل إلى الحجم المطلوب. فعند تحديد الحد، سيعرض جزء Properties حجم المقطع ويساعدك في تغيير حجمه باستخدام البسكل أو النسبة المئوية لمساحة العرض من خلال كتابة الرقم المطلوب في مربع النص Row أو Column. فعلى سبيل المثال، إذا ضبطت عرض حدود المقاطع على القيمة 0، فستختفي الحدود من الصفحة ولن تستطيع سحبها أو تغيير حجمها. إذا كان الأمر كذلك، يمكن إظهار الحدود من خلال اختيار View <= Visual Aids <= Frame Borders . وعليه، سيقوم Dreamweaver بإظهار الحدود عن طريق إضافة خط رمادي رفيع إليها كي تستطيع تحديدها بسهولة.

## تغيير الخيارات الخاصة بالتمرير والحجم

تتحكم الخيارات الخاصة بالتمرير فيما إذا كان الشخص المستعرض سيقوم بتمرير الصفحة لأعلى وأسفل، لليمين واليسار في المقطع. وكما هو موضح في الشكل (٧-٩)، فإن خيارات التصفح الخاصة بالمقاطع هي Yes وNo وAuto وDefault. وعموماً، ننصح بترك خيار Scrollمضبوطاً على القيمة Auto؛ لأن المتصفح الذي يستخدمه الزائر ربما يقوم بتشغيله إذا لزم الأمر. بمعنى أنه إذا كانت مساحة العرض التي يراها المشاهد صغيرةً جداً بحيث لا يستطيع معها رؤية كل محتويات المقطع، فإن المقطع سيصبح قابلاً للتمرير. أما إذا كانت جميع المحتويات معروضةً في إطار الحدود المرئية، فلن يتم عرض أسهم التمرير.

إذا ضبطت خيار Scroll على Yes، فإن أسهم التمرير ستظهر سواء احتجت إليها أم لا. وإذا ضبطته على No، فستختفي أسهم التمرير - مما يعني أن المشاهد لن يستطيع استعراض كل محتويات المقطع، الأمر الذي ينطوي على بعض المخاطر؛ لأنه لا توجد طريقةٌ

للتمرير في هذه الحالة. أما الخيار الافتراضي، فيجعل الأمر متروكًا للمتصفح. وفي غالبية برامج التصفح، يعمل خيار Default بالكيفية التي يعمل بها خيار Auto، ولكن الأول يعرض نتائج غير متوقعة. وكقاعدة عامة، يعد خيار Auto هو الأفضل حتى يكون شريط التمرير مرئيًا فقط عند الحاجة إليه.



**الشكل (٧–٩):** تساعدك قائمة Scroll الموجودة في جزء Properties على التحكم في الخيارات الخاصة بالتمرير.

لاحظ أيضًا خيار No Resize في الشكل (٧–٩). إذا وضعت علامة تحديد في هذا المربع، فإن زائر الموقع لن يستطيع تغيير حجم المقاطع. أما إذا تركت المربع دون تحديد، فإن المستخدم يمكنه تحديد الحد وسحبه لتكبير أو تصغير المقطع، وذلك بالكيفية نفسها التي تقوم بها عند إنشاء المقاطع في Dreamweaver. وبصفة عامة، فإننا نرغب في إتاحة الفرصة للمشاهدين للتحكم في المقاطع، ولكننا في الغالب نحدد خيار No Resize؛ لضمان ألا يقوم المشاهدون بالتغيير في التصميم، خاصةً وأن بعض المشاهدين قد يفعلون ذلك عن طريق الخطأ.

## ضبط ارتفاع وعرض الهوامش

بمساعدة خياري Margin Width وMargin Height، تستطيع تحديد مساحة الهامش حول المقطع من الداخل. وكوضع افتراضي، فإنه في إطار المتصفح، يُترك هامشٌ صغير بين حافة الإطار والمحتويات سواء أكانت صورًا أم نصوصًا. ولهذا السبب، لا يمكن وضع أية صورة على هذا الجزء. وبالرغم من ذلك، فإنه باستخدام المقاطع يمكن التحكم في حجم الهامش أو إخفائه تمامًا.

في المجمل العام، ننصح بضبط الهامش على قيمة قدرها 2 بكسل على الأقل، بل وتكبيره إذا رغبت في إضافة مساحة أكبر حول المحتويات. أما إذا أردت إخفاء الهامش تمامًا، فاضبطه على القيمة 0، وستظهر أية صور أو نصوص في المقاطع محاذيةً لحافة المقطع أو إطار المتصفح إذا كان المقطع يلامس حافة المتصفح. أما إذا لامس المقطع مقطعًا آخر، فاستخدم أسلوب إخفاء الهوامش لإعطاء انطباع بأن الصور تخلو من الفواصل الملاصقة لبعضها في المقاطع.

# الفصل الثامن

# استخدام تقنية Cascading Style Sheets

يشتمـل هـذا الفصل على:

- أهمية Cascading Style Sheets
- استخدام تقنية CSS في برنامج Dreamweaver
- التعامل مع ملفات style sheet الخارجية
- الاستفادة من أنماط CSS في إنشاء القوالب

تعتبر Cascading Style Sheets (CSS) من أهم السمات التي تم تزويد مصممي الويب بها في السنوات الأخيرة. وهي تعتبر واحدة من الطرق التي أسهمت في تطوير لغة HTML، كما أنها تزودك بإمكانية أكبر للتحكم في جميع أجزاء الصفحة. تتجلى فائدة CSS، بصفة خاصة، في تنسيق العناصر شائعة الاستخدام، مثل العناوين الرئيسية والعناوين الفرعية التي تستخدمها مراراً وتكراراً في صفحات الويب. على سبيل المثال، إذا أردت أن تجعل نوع الخط الخاص بالعناوين الرئيسية Arial وعريض ومتوسط الحجم، فيمكنك إنشاء نمط واحد يضم هذه الخيارات وتطبيق هذا النمط فقط بدلاً من علامات الترميز الثلاث المكتوبة بلغة HTML. بعد ذلك، يمكنك إنشاء ملفات style sheets تعمل في الوقت نفسه على الصفحات المتعددة أو على موقعك بأكمله.

تُمكّنك تقنية Cascading Style Sheets أيضاً من تخطيط صفحاتك – وهي تعتبر أكثر فائدةً من استخدام الجداول في إدراج العناصر. وقد أصبحت CSS هي الطريقة المثلى لتصميم الصفحات. يعتقد المصممون الذين يمتازون ببُعد النظر أن الإمكانات التي تمتاز بها CSS تستحق العناء الذي يتكبده المرء في تعلمها.

إذا لم يسبق لك التعرف على أنماط CSS بعد، فسيساعدك هذا الفصل في التعرف على مزايا هذه السمة التي تعمل على توفير الوقت. ومن ثم يمكنك البدء في استخدامها في تصميمات صفحاتك على الفور. تؤمن شركة Macromedia بأهمية أنماط CSS، وبالتالي، فقد أضافت سمات جديدة إلى الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver؛ من شأنها أن تسهل عملية الوصول إلى ملفات style sheets وفهمها.

في هذا الفصل، ستتعرف على كيفية عمل ملفات Cascading Style Sheets وكيفية تطبيقها في برنامج Dreamweaver. سنلقي الضوء أيضًا على إمكانات CSS المتطورة، والتي يمكنك استخدامها في مجال التصميم على شبكة الويب. في الفصل التاسع، ستجد مزيدًا من المعلومات التفصيلية عن استخدام CSS والطبقات للتحكم في تخطيط الصفحة.

## استخدام تقنية CSS في برامج التصفح

على الرغم من انتشار تقنية CSS منذ فترة طويلة، فإن العديد من المصممين يحجمون عن استخدامها؛ لأن برامج التصفح القديمة (مثل Netscape 4.0 وInternet Explorer 4.0) تعجز عن تطبيقها. لكن الأمر اختلف الآن؛ لأن معظم مستخدمي شبكة الإنترنت قاموا بتحديث برامج التصفح لديهم لتصبح أكثر تطورًا وتعمل بشكلٍ جيد في عرض صفحات CSS. تقدم أحدث الإصدارات من برامج التصفح Firefox وNetscape وInternet Explorer وSafari وOpera (على الرغم من اختلافها وعدم اكتمالها في بعض الأحيان) تقدم دعمًا كبيرًا لسمة CSS. لمساعدتك في التغلب على هذا التباين، يقدم لك برنامج Dreamweaver العديد من السمات المصممة خصيصًا لتُمكنك من التعامل مع أوجه الاختلاف بين برامج التصفح (لمزيدٍ من المعلومات عن هذه السمات، انظر نهاية الفصل التاسع).

إذا كنت تريد الوصول إلى أكبر عدد ممكن من زائري الموقع، وكنت تتوقع أن يكون هناك بعض الزائرين الذين يستخدمون برامج تصفح قديمة، مثل Netscape 4 والإصدارات السابقة، فلا تقلق كثيرًا بشأن برامج التصفح التي تعجز عن عرض أنماط CSS. فقد صُممت CSS بحيث يمكن عرضها في مثل هذه البرامج. وبالرغم من أنها قد تفقد التنسيق الرائع الذي قمت به، لكن على الأقل سيستطيع زائرو الموقع أن يشاهدوا محتويات موقعك. (باستثناء الطبقات التي لا يمكن عرضها على الإطلاق في برامج التصفح القديمة، كما سيتضح في الفصل التاسع).

الأحرى بك أن تقلق بشأن برامج التصفح التي تقوم بتحويل وقراءة أنماط CSS على نحوٍ مختلف. على سبيل المثال، ستجد اختلافات جوهرية بين برنامجي التصفح الأكثر شيوعًا مثل: Mozilla Firefox وMicrosoft Internet Explorer في كيفية تطبيق CSS. تأكد من أنك قد أخذت ما يكفيك من الوقت لاختبار جميع برامج التصفح التي تتوقع أن يستخدمها زائرو موقعك؛ وبذلك يمكنك تجنب حدوث أية مشكلات قبل عرض صفحاتك على الموقع.

## أهمية تقنية Cascading Style Sheets

شاع استخدام ملفات style sheets قبل ظهور الويب بفترةٍ طويلة. وقد استخدمت برامج معالجة الكلمات، مثل Microsoft Word، هذه السمة كثيرًا للتحكم في تنسيق النص.




باستخدام ملفات style sheets في أحد برامج معالجة الكلمات على سبيل المثال، يمكنك إنشاء تعريفات خاصة بالأنماط – مثل Heading (الرأس) وBody (المضمون) وFooter (التذييل) – وتطبيق هذه الأنماط على أجزاء النص. تتعدد مزايا هذه السمة التي تساعد في توفير الوقت؛ حيث يمكنك تعريف أنماط مُركبة مرةً واحدةً فقط، وتطبيقها بعد ذلك عن طريق النقر مرةً واحدةً على أي مكان في المستند. يوجد هذا المفهوم نفسه في كل من مستندات الويب وCascading Style Sheets.




من أهم جوانب CSS، كما سيتضح لك في جزء "استخدام ملفات Style Sheets الخارجية"، هو إمكانية عمل تغييرات شاملة على النمط الخاص بموقع الويب بأكمله. قد ترغب في إظهار جميع العناوين الرئيسية باللون الأرجواني بدلاً من اللون الأزرق. في هذه الحالة، إذا لم تستخدم أنماط CSS، فسيكون من الصعب عليك تغيير جميع العناوين الرئيسية كل على حدة – حيث سيتعين عليك فتح كل صفحة من صفحات الويب الموجودة في موقعك وعمل تغييرات على علامات الترميز الخاصة بخطوط العناوين الرئيسية. لكن باستخدام CSS، يمكنك ببساطة فتح ملفات style sheet والتغيير في النمط الذي يتحكم في جميع العناوين الرئيسية. احفظ ملف style sheet، وستتحول جميع العناوين الرئيسية إلى اللون الأرجواني تلقائياً. إذا كُنت تعيد تصميم موقعك بصفة مستمرة، فستتمكن من توفير المزيد من الوقت إذا أنشأت تصميمك بواسطة أنماط CSS.

## مزايا CSS

تعتبر CSS إحدى التقنيات التي يتم تطويرها باستمرار على نطاقٍ واسع، لكن الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver لا يزودك بجميع الإمكانات التي تمتاز بها هذه التقنية. ومع ذلك، يمكنك الحصول على العديد من المزايا عن طريق استخدام CSS في برنامج Dreamweaver. تعرض لك القائمة التالية بعض الخطوات التي يمكنك تنفيذها:

- ✓ اختيار أنواع خاصة من الخطوط
- ✓ تعريف حجم الخط مستخدماً النسبة المئوية أو وحدات البكسل أو البيكا أو النقاط أو البوصة أو المليمتر وغيرها من وحدات القياس الدقيقة
- ✓ تعيين الخصائص التي من شأنها أن تجعل الخط عريضاً ومائلاً ومسطراً
- ✓ تحديد لون النص ولون الخلفية الخاصة بالكتل النصية وغيرها من العناصر
- ✓ تغيير ألوان الروابط وإلغاء تسطيرها
- ✓ إضافة مؤثرات mouseover إلى الروابط
- ✓ ترك مسافة بادئة وضبط النص

✓ كتابة النص بأحرف كبيرة وصغيرة ومختلطة

✓ إنشاء تعداد نقطي مخصص

✓ التحكم في الهوامش والحدود المحيطة بالنص

✓ إعادة تعريف طريقة عرض علامات ترميز HTML الحالية

✓ إدراج العناصر في الصفحة بدقة

✓ إضافة حدود إلى الكتل النصية والصور

✓ إحاطة الصور والنصوص بنصوص أخرى

## كيفية إيقاف تشغيل سمات CSS التلقائية

إذا أردت تنسيق أي نص أو عنصر من العناصر الأخرى الموجودة على صفحات الويب بنفسك دون استخدام ملفات style sheets، فقد تعجز عن عمل ذلك باستخدام سمات style sheet التي تُنشئ ملفات style sheets تلقائية وتُغير الأنماط من نفسها عند تطبيق التنسيق يدويًا. لا تنزعج، يمكنك إيقاف تشغيل سمات CSS التلقائية التي توجد في برنامج Dreamweaver عن طريق اختيار Edit <= Preferences، ثم إلغاء تحديد مربع Use CSS HTML Tags الموجود في لوحة General.

## استخدام أنماط CSS مع القوالب

يمكن استخدام القوالب، كما اتضح في الفصل الرابع، مع أنماط CSS؛ لأنه يمكنهما العمل معًا في بيئة عمل مشتركة. باستخدام برنامج Dreamweaver، يمكنك استخدام كل من ملفات style sheets الداخلية والخارجية في القوالب. في الحقيقة، إن استخدام ملفات style sheets الخارجية مع القوالب له نتائج رائعة؛ لأنه يتم فصل التنسيق الخاص بالصفحة عن محتواها. لحفظ صفحة تحتوي على معلومات CSS كقالب، اختر File <= Save As Template. وبذلك، سيتم عمل تحديث تلقائي لأي قالب يحتوي على ملفات داخلية أو روابط لملفات خارجية متى تم تغيير ملف style sheet الخاص به.

باستخدام القوالب، يتم تأمين كود الرابط الموجود في رأس الصفحة وجميع الأنماط الداخلية كوضع افتراضي. ولا يتمكن المستخدمون من تحرير التعريفات الخاصة بملفات style sheet، لكن لا يزال لديهم طريقة مُثلى لإدارة الموقع من حيث الشكل والمحتوى عن طريق الإعدادات الخاصة بالتنسيق والتي لا يمكن تعديلها من مستند يستخدم القوالب.




## الاطلاع على كود CSS

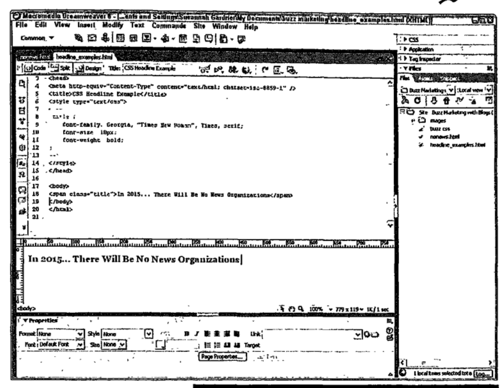
تعتبر Cascading Style Sheet بمثابة قواعد تقوم بتعريف طريقة عرض مستند HTML .تحتوي لغة HTML بالفعل على مجموعة من القواعد التي تحدد طريقة كتابة علامات الترميز المختلفة. وبدون استخدام CSS، لا يمكنك التغيير في هذه القواعد؛ لأنها تشبه القواعد النحوية الموجودة في اللغة.

ومع ذلك، تُمكِّنك أنماط CSS من وضع قواعد من إنشائك والتجاوز عن قواعد HTML ذات الإمكانات المحدودة في تصميم الصفحة. تساعد هذه القواعد الجديدة في تحديد كيفية عرض عناصر معينة خاصة بالصفحة في المتصفح. والآن، دعنا نفترض أنك ستبتكر مجموعةً جديدةً من الكلمات والقواعد النحوية في اللغة الإنجليزية. وتخيل أنه بإمكان أي شخص آخر أن يفعل ذلك أيضًا، ما توقعاتك بشأن ذلك؟ بالطبع سيحدث خلل في التواصل لعدم إلمام كل طرف بمقصد الطرف الآخر، أليس كذلك؟

لكن السبب وراء استمرار التواصل عند استخدام CSS هو أنه في كل مرة تبتكر فيها قواعد جديدة، فإنك تقوم بشرحها في كل مستند حتى تكون مفهومةً. وهذا هو الأسلوب الذي تعتمد عليه ملفات style sheet.

توجد أنماط CSS في جزء <HEAD> الموجود في صفحة HTML إذا تم تطبيقها على هذه الصفحة فقط أو توجد في ملف منفصل إذا أنشأت ملفات CSS خارجية لتطبيقها على صفحات متعددة. يتألف ملف style sheet من مجموعة من أسطر الكود مجمعة في شكل مجموعة قواعد. وهو يضم أي عدد من القواعد، وتشتمل كل قاعدة على عنصر تحديد وكود تعريف يحتوي على خاصية واحدة أو أكثر بالإضافة إلى القيمة المناسبة. لا تقلق إذا حدثت بعض الفوضى. سيعرض لك هذا الفصل فيما بعد مزيدًا من التوجيهات، وينطوي برنامج Dreamweaver على معظم المعلومات الفنية المهمة (ما لم ترغب في الاطلاع على الكود).

للتعرف على الشكل الذي تبدو عليها أنماط CSS، يعرض لك الشكل (٨-١) مجموعةً مختلفةً من مكونات style sheet.




**الشكل (٨-١)**: ملف style sheet مضمن في مستند HTML

بعد الاطلاع على الشكل (٨-١)، ستجد أن تقنية CSS معقدة إلى حدٍ ما، وتلك هي الحقيقة بالفعل. فلا تكفيك قراءة هذا الفصل فقط كي تتمكن من كتابة كود CSS بمهارة. حتى مصممي الويب المحترفين يجدون صعوبةً في التمكن من كتابة CSS ببراعة. لكن كل ما نستطيع قوله لك هو أن هذا الفصل سيشرح لك كيفية تعامل برنامج Dreamweaver مع أنماط CSS حتى يمكنك تطبيقها بسرعة وبسهولة.




إذا كانت لديك خلفية عن أنماط CSS ووصلت فيها إلى مستوى متقدم يُمكنك من كتابة كود CSS خاص بك، فإن برنامج Dreamweaver يشتمل على سمة مهمة يُطلق عليها اسم Code Hints. تقدم لك هذه السمة خيارات التكملة التلقائية لكتابة الكود مما يزيد سرعة كتابة الكود يدويًا. تعمل سمة Code Hints فقط في طريقة العرض Code، ويتم تنشيطها عند كتابة تعريفات CSS الجديدة. يمكنك عرض قائمة Code Hints من خلال الضغط على مفتاح Ctrl + شريط المسافات (أو ⌘ + شريط المسافات في نظام التشغيل Mac).

## المقصود بمصطلح *cascading*

يُشير مُصطلح cascading إلى الطريقة التي يتم بها التغلب على المشكلات الموجودة في قواعد CSS. وحيث إنه من الممكن إضافة أنماط وتنسيقات إلى المستندات بطرق عديدة، ويمكن عرض الخصائص بطرق شتى، فيجب على المتصفح أولاً أن يقوم بتجميع وقراءة القواعد الخاصة بالنمط وفقًا لترتيب معين. يسير هذا الترتيب التسلسلي من أعلى إلى أسفل.

تتجلى مزايا عملية الترتيب تلك بوضوح عند تعريف تنسيقات متعددة في ملف style sheet. تُمكِّنك سمة Cascading Style Sheets من تعريف العديد من طرق العرض المختلفة التي توجد في المتصفح. وقد تم إعداد أنماط CSS بهذه الطريقة للتغلب على العديد من المتغيرات التي تؤثر على طريقة عرض الصفحات على الويب، مثل أوجه الاختلاف بين نُظم التشغيل ودرجات وضوح الشاشات وإصدارات برامج التصفح. عند تعريف التصميم الخاص بصفحتك عن طريق إنشاء قواعد CSS، فإن العناصر التي تتصدر القائمة تكون لها الأولوية الأقل. وكلما انتقل المتصفح إلى أسفل القائمة، كان للقواعد الأخيرة الأولوية الأكبر. لذلك، فإن القاعدة القريبة من عنصر الصفحة يكون لها عادةً الأسبقية على أية قاعدة أخرى توجد في أي ملف style sheet خارجي. سيتضح هذا المفهوم بدرجة أكبر عندما تتعرف أكثر على كيفية تشغيل CSS. (وستتعرف على ما يحدث عند تطبيق أنماط متعارضة في جزء "تعارض الأنماط" فيما بعد في هذا الفصل).

## إمكانات *CSS* المتطورة

عندما يتعرف المصممون على CSS، فإنهم يندهشون من إمكانية التحكم في النص وتنسيقه بالطرق التي باتت مستحيلة عندما كانوا يستخدمون لغة HTML. ولم تتوقف إمكانات CSS عند هذا الحد، ففضلاً عن مساعدتك في تنسيق النص، تشتمل CSS أيضًا على مجموعة أخرى من التقنيات التي تُمكِّنك من التحكم في شكل وتخطيط عناصر الصفحة. وبالرغم من أن CSS تمثل القاعدة الأساسية للطبقات (انظر الفصل التاسع لمزيدٍ من المعلومات عن الطبقات)، فإنه لن يمكنك التعرف عليها دون إمعان النظر في على الكود الخاص بصفحتك. تعتبر الطبقات شكل من أشكال التنفيذ المتطور لأنماط CSS حيث تساعدك في إدراج العناصر في صفحتك بدقة، وكذلك وضعها فوق بعضها البعض وإضفاء عنصر التفاعلية عليها. يمكن إنشاء مؤثرات تفاعلية خاصة بالطبقات باستخدام لغة DHTML (Dynamic HTML) وJavaScript لإنشاء صور متحركة على صفحاتك والانتقال فيما بينها.

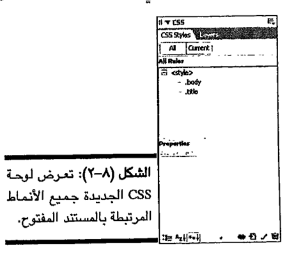



يتناول الفصل التاسع الحديث عن Cascading Style Sheets وDynamic HTML بمزيدٍ من التفصيل. يمكن إضافة كود Dynamic HTML إلى اللغات البرمجية البسيطة التي تستخدم Document Object Model لإنشاء مؤثرات ديناميكية وأنماط عامة. تعتبر أنماط Cascading Style Sheets ولغة Dynamic HTML أكثر تفاعليةً من HTML.

## استخدام لوحة CSS

تشتمل لوحة CSS على جزئي All Rules وProperties عند العمل في نمط All. يعرض جزء All Rules جميع الأنماط التي تم تعريفها بالنسبة للصفحة التي قمت بفتحها، سواء كانت هذه الأنماط داخلية أو موجودة في ملف style sheet خارجي. إذا حددت أحد أنماط الصفحة، فسيتم عرض خصائص هذا النمط في جزء Properties، حيث يمكنك إضافة وتحرير وحذف بعض الأنماط الحالية بسهولة (انظر الشكل ٨-٢).

عند فتح هذه اللوحة للمرة الأولى، انقر على علامة (+) (أو علامة المثلث في نظام التشغيل Mac) الموجودة بجوار علامة الترميز <STYLE> في لوحة CSS لعرض الأنماط المرتبطة بالصفحة. (وفي حالة عدم عرض أية علامة ترميز خاصة بالأنماط أو عدم عرض أي أنماط أخرى، فهذا يعني أنه ما من أنماط هناك ترتبط بالصفحة).

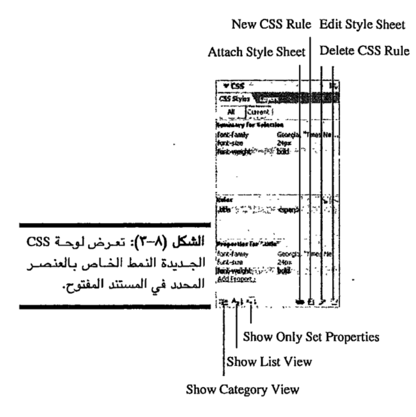



**الشكل (٨-٢):** تعرض لوحة CSS الجديدة جميع الأنماط المرتبطة بالمستند المفتوح.

انقر على زر Current لعرض نمط Current. استخدم هذا النمط كي تتمكن فقط من رؤية النمط الخاص بالعنصر المُحدد حاليًا في المستند المفتوح. يشتمل هذا النمط على ثلاثة أجزاء: Summary for Selection وRules وProperties (انظر الشكل ٨-٣). في جزء Summary for Selection، يتم عرض القواعد التي تم تعريفها حاليًا بالنسبة لهذا النمط. أما



في جزء Rules، فيتم عرض جميع القواعد التي تؤثر على العنصر المحدد حاليًا؛ ولهذا الجزء فائدةٌ خاصةٌ عند إنشاء تخطيط معقد. وفي الجزء الثالث، يمكنك تحرير أو إضافة أو حذف خصائص القاعدة الحالية.




**الشكل (٨-٣):** تعرض لوحة CSS الجديدة النمط الخاص بالعنصر المحدد في المستند المفتوح.

في الجانب الأيسر من اللوحة، توجد أيقونات Show Category View وShow List View وShow Only Set Properties. يتم تطبيق هذه الأيقونات على لوحة Properties في نمطي Current وAll. وإليك كيفية استخدام هذه الأيقونات:

✓ **Show Category View**: في طريقة عرض الفئات في جزء Properties، يعرض برنامج Dreamweaver جميع الخصائص المتاحة للاستخدام بالنسبة لإحدى القواعد، مع ترتيب تلك الخصائص وفقًا للفئة التي تنتمي إليها. على سبيل المثال، يتم تجميع جميع خصائص الخطوط من حيث سُمْك ونوع الخط في فئة Font.

✓ **Show List View**: في طريقة عرض القوائم، يعرض برنامج Dreamweaver جميع الخصائص المتاحة للاستخدام بالنسبة لإحدى القواعد، مرتبةً أبجديًا.




✓ **Show Only Set Properties**: عند تعريف قاعدة جديدة، لا بد من تعيين خصائص محددة لها، لكن يمكنك بالطبع تعيين المزيد من الخصائص. في طريقة العرض هذه، لا يعرض برنامج Dreamweaver إلا الخصائص التي قمت بتعريفها بالنسبة لهذه القاعدة.

تشتمل المجموعة الثانية من الأيقونات، الموجودة أسفل الجانب الأيمن من لوحة CSS، على أيقونات مفيدة للغاية بغض النظر عن نوع النمط الذي توجد فيه اللوحة. تتمثل هذه الأيقونات المرتبة من اليسار إلى اليمين فيما يلي: Attach Style Sheet وNew CSS Rule وEdit Style Sheet وDelete CSS Rule (تشبه الأيقونة الأخيرة سلة المهملات). إن أسهل طريقة للبدء في إنشاء ملف style sheet جديد أن تنشئ نمطًا جديداً. انقر على أيقونة New CSS Rule الموجودة أسفل الجانب الأيسر من لوحة CSS.

بعد النقر على أيقونة New CSS Rule، سيفتح مربع الحوار New CSS Rule، كما هو موضح بالشكل (٨-٤)، وسيتم عرض الخيارات التالية:

**الشكل (٨-٤)**: مربع الحوار New CSS Rule.

✓ **Name**: في هذا المربع، يتغير الاسم الموجود في الحقل Name، وفقًا لنوع نمط CSS الذي حددته من خلال استخدام أزرار الاختيار الثلاثة الموجودة في جزء Selector Type. اطلع على خصائص كل نوع من أنواع أنماط CSS الواردة في التعداد النقطي التالي لمعرفة كيفية ملء بيانات الحقل Name.

✓ **Selector Type**: تساعدك أزرار الاختيار الثلاثة الموجودة في هذا الجزء في تعريف نوع النمط الذي تريد إنشاؤه:

- **Class** : يساعدك في تعريف نمط جديد يمكنك تطبيقه على أي جزء من أجزاء الصفحة باستخدام سمة Class. عند تحديد هذا الخيار، يجب عليك أيضًا كتابة اسم الفئة التي ينتمي إليها هذا النمط في الحقل Name الذي يعلوه. ويجب أن تبدأ جميع أسماء الأنماط المخصصة بنقطة (.) يدرجها برنامج Dreamweaver تلقائيًا عند كتابة اسم النمط.



- **Tag**: يُمكّنك هذا الخيار من إنشاء نمط يُضيف إلى أو يغير من التنسيق المرتبط بعلامة ترميز HTML الحالية. عند تحديد هذا الخيار، لا بُد من كتابة اسم علامة الترميز في حقل Name. من خلال النقر على القائمة المنسدلة Tag، يمكنك الاختيار من علامات ترميز HTML المدرجة فيها (وعلامة الترميز الافتراضية هي <BODY>). لمزيدٍ من المعلومات عن هذا الخيار، انظر جزء "إعادة تعريف علامات ترميز HTML" فيما بعد في هذا الفصل.
- **Advanced**: يساعدك هذا الخيار في تعريف أنواع أخرى من الأنماط تجمع بين نمط مخصص وعلامة ترميز HTML مخصصة. من أكثر هذه الأنماط شيوعًا نمط "a: styles" الذي يتم تطبيقه فقط على علامة ترميز <A>. فهو يساعدك في تنفيذ بعض المهام مثل تغيير لون الرابط عند الوقوف عليه بمؤشر الماوس. عند تحديد هذا الخيار، لا بُد من كتابة اسم عنصر التحديد في حقل Selector. تتمثل الخيارات الموجودة في القائمة المنبثقة فيما يلي: "a:active" و"a:hover" و"a:link" و"a:visited".

✓ **Define In**: يساعدك هذا الخيار في تحديد ما إذا كان ملف style sheet سيتم إنشاؤه داخل المستند الحالي أم في ملف منفصل. عند تحديد ملف style sheet جديد، فإنك بذلك تنشئ ملف style sheet خارجي. أما إذا حددت الخيار This Document Only، فسيتم إنشاء ملف style sheet داخلي تكون الأنماط المُعرفة فيه مقتصرة على الصفحة التي تعمل بها فقط.

بعد النقر على زر OK الموجود في مربع الحوار New CSS Rule، سيظهر مربع حوار آخر تقوم فيه بتعريف قواعد مختلفة خاصة بالنمط. وسيتم الحديث عن مربع الحوار CSS Rule Definition لاحقًا في هذا الفصل في الجزء الذي يحمل عنوان: "تعريف قواعد CSS".

## إنشاء ملفات *Style Sheet* في *Dreamweaver*

عند البدء في إنشاء واستخدام تقنية Cascading Style Sheets، فإن هذا سيعني أنك ستستخدم أكثر سمات برنامج Dreamweaver تعقيدًا وتطورًا في الوقت ذاته. وبالتالي، فإن إنشاء ملفات style sheet سيستغرق وقتًا أطول مقارنةً بالوقت اللازم لتطبيق علامات ترميز HTML الأساسية وتعديل سماتها. لكن برنامج Dreamweaver يجعل عملية تعريف ملفات style sheet أسهل بكثيرٍ من كتابتها يدويًا.

لمساعدتك في التعرف على كيفية استخدام برنامج Dreamweaver في إنشاء ملفات style sheets، ستجد في هذا الفصل مزيداً من المعلومات التفصيلية عن جميع اللوحات ومربعات الحوار التي تساعدك في تعريف قواعد CSS. إذا أردت فهم أي خيار من الخيارات أو إذا كان لديك استفسار بشأنه لإنشاء ملفات style sheets، فارجع إلى الجزء الذي يحمل عنوان: "استخدام لوحة CSS".

## أنواع ملفات *style sheets*

يمكنك إنشاء نوعين من ملفات style sheets باستخدام تقنية CSS وبرنامج Dreamweaver ألا وهما: ملفات style sheet الداخلية الخارجية. تقوم ملفات style sheet الداخلية بحفظ قواعدها داخل كود HTML الخاص بالصفحة وتطبيق الأنماط على هذه الصفحة فقط. أما ملف style sheet الخارجي فيعتبر بمثابة ملف نصي يقوم المستخدم بإنشائه وحفظه خارج صفحة HTML. وهذا يعني أنه يمكن التعامل معه على أنه رابط يمكن وضعه داخل العديد من مستندات HTML كما شئت. وبهذه الطريقة، يمكنك تطبيق ملفات style sheets على موقع الويب بأكمله أو على أية صفحة مرتبطة بملف style sheet خارجي. وهذا بدوره، يعني أيضاً أنه لديك العديد من الصفحات المختلفة التي تشير إلى ملف style sheet نفسه. يمكنك إنشاء هذين النوعين من ملفات style sheetsبالطريقة نفسها، كما سيتضح لك فيما بعد في هذا الفصل.

يمكنك أيضاً تعريف ثلاثة أنواع مختلفة من أنماط CSS لاستخدامها مع ملفات style sheet الداخلية أو الخارجية ألا وهي:

- ✓ **Classes**: الفئة هي عبارة عن مجموعة جديدة تماماً من سمات التنسيق التي يمكنك تطبيقها على أي جزء من أجزاء النص. لا تقلق كثيراً بشأن المصطلحات الفنية؛ لأنك ستتعرف عليها بمزيدٍ من التفصيل في أثناء قراءتك لهذا الفصل. والآن، لا عليك إلا أن تعرف أنه عند تعريف إحدى الفئات، فإنك يجب أن تضع لها اسماً أولاً، ثم تستخدم هذا الاسم في تطبيق النمط على أي عنصر من العناصر الموجودة في الصفحة. يعني إنشاء فئة أنك قد أنشأت علامة ترميز HTML خاصة بك باستخدام قواعد التنسيق التي يمكنك تعريفها بنفسك.
- ✓ **Tags**: يمكنك تغيير طريقة استخدام علامات ترميز HTML الحالية بواسطة المتصفح. وفي هذه الحالة، فإنك ستغير القواعد الحالية أو ستضيف تنسيقاً إلى إحدى القواعد الحالية. على سبيل المثال، يمكنك إعادة تعريف علامة الترميز



الخاصة بالعنوان H2 عن طريق تحديد أن هذه العلامة ستجعل الخط نوعه Arial ولونه أزرق. عند التعديل في علامة الترميز الحالية، فإنك بذلك تغير الطريقة التي يتم بها عرض جميع النُسخ التي وردت فيها تلك العلامة في الصفحة بأكملها أو في موقع الويب بأكمله.

✓ **Advanced**: يرتبط النوع الثالث من الأنماط بسمات معينة خاصة بعلامات الترميز يمكن تعديلها باستخدام CSS. في برنامج Dreamweaver، يمكنك استخدام هذه الأنماط المتطورة في تغيير السمات الخاصة بعلامة الترميز <A> وكذلك تغيير الشكل الخاص بمجموعات الروابط الموجودة في صفحتك، وفقًا للعناصر المُحيطة بها. تتجلى فائدة ذلك، بصفة خاصة، عند عرض الروابط على خلفيات مختلفة الألوان ـ الأمر الذي يجعل الألوان الافتراضية للروابط غير مناسبة. ويُطلق على CSS selectors الخاص بهذا النوع من الأنماط اسم أشباه الفئات؛ لأنها تتكون من نمطين سبق تعريفهما.

# إنشاء نمط جديد

في هذا الجزء، ستتعرف على خطوات إنشاء وتطبيق الأنماط في برنامج Dreamweaver. وستقوم أيضًا بتعريف نمط خاص بالعناوين باستخدام CSS. وإذا أردت إنشاء نمط لعنصر آخر، فاتبع هذه الخطوات نفسها مع تغيير السمات المخصصة إذا اقتضت الحاجة.




يمكنك ترك السمات دون تخصيص إذا كنت لا ترغب في استخدامها. وإذا لم تقم بتخصيصها، فحينئذ سيستخدم المتصفح السمات الافتراضية الخاصة به. على سبيل المثال، إذا لم تقم بتخصيص نوع الخط، فسيستخدم المتصفح نوع الخط الافتراضي الخاص بالصفحة والذي قام المستخدم بتحديده في تفضيلات المتصفح.

لتعريف نمط جديد، أنشئ مستندًا جديدًا أو افتح ملف HTML موجود بالفعل، ثم اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Text ⇐ CSS Styles ⇐ New .**

سيظهر مربع الحوار New CSS Rule. وسيتم تسمية النمط الجديد تلقائيًا بهذا الاسم (unnamed1).

**٢- اكتب اسمًا جديدًا للنمط في مربع النص Name.**

تتم تسمية النمط في برنامج Dreamweaver باسم افتراضي يبدأ بنقطة (.)؛ لأن أسماء الفئات لا بُد وأن تبدأ دائمًا بنقطة. يمكنك تسمية النمط بأي اسم تريده طالما أنه لا يتضمن مسافات أو علامات ترقيم. يقوم برنامج Dreamweaver بإضافة نقطة بادئة إلى اسم الفئة؛ وذلك إذا قمت بحذفها. وحيث إنك تقوم بإنشاء نمط خاص بالعنوان، يُفضل أن تسمي هذا النمط الجديد (.headline).



قد يكون هذا التركيب محيرًا إلى حدٍ ما؛ لأنه عند تطبيق النمط على أي عنصر من العناصر الموجودة في الصفحة، تختفي النقطة (.)؛ فهي ضروريةٌ فقط عند قيامك بإنشاء النمط.

**٣- في فئة Selector Type، تأكد من تحديد الزر الموجود بجوار الخيار Class.**

**٤- في جزء Define In، حدد خيار This Document Only لإنشاء ملف style sheet داخلي.**



يؤثر ملف style sheet الداخلي على الصفحة الحالية فقط، وليس على مجموعة من صفحات HTML – وستجد مزيدًا من التفاصيل عن هذا الجزء فيما بعد في هذا الفصل.

**٥- انقر على زر OK.**

سيتم فتح مربع الحوار CSS Rule Definition.

**٦- لاختيار نوع الخط، اختر مجموعة خطوط من القائمة المنسدلة أو اكتب اسم الخط في حقل Font.**

لاستخدام أنواع خطوط أخرى غير المُدرجة في القائمة المنسدلة، حدد خيار Edit Font List من القائمة المنسدلة لإنشاء خيارات جديدة خاصة بالخطوط.

وعمومًا، يجب عليك استخدام مجموعة خطوط تشتمل على ثلاثة أنواع أو أكثر بدلاً من تحديد نوع خط واحد فقط في اختيارات الخطوط. فالمتصفح لا يستطيع عرض نوع معين من الخطوط إلا إذا كان هذا الخط متاحًا على جهاز المستخدم. وإذا لم يكن لدى المستخدم هذا النوع من الخطوط، فسيبحث المتصفح عن الخط التالي في القائمة التي قمت بتحديدها. إذا حددت نوعًا واحدًا فقط من الخطوط، ولم يكن لدى المستخدم هذا النوع، فسيتم استخدام الخط الافتراضي الخاص بالمتصفح في عرض النص. إن تحديد أنواع متعددة من الخطوط يعطيك فرصةً أفضل لعرض النص بالطريقة التي ترغب فيها.



**٧- من القائمة المنسدلة Size، اختر حجم الخط الذي تريد تطبيقه على العناوين.**

غالبًا ما يكون حجم العناوين الرئيسية الكبيرة 24 أو 36 نقطة. لاحظ أنه يمكنك أيضًا تحديد أحجام الخطوط بوحدات البكسل والبيكا والمليمتر، بالإضافة إلى العديد من وحدات القياس الأخرى.

تذكر

إن استخدام وحدات قياس دقيقة، مثل النقاط ووحدات البكسل، في تقنية CSS لتحديد حجم النص يجعل أحجام الخطوط واحدةً في كل نُظم التشغيل مقارنةً باستخدام أحجام HTML، مثل 1 و2 و3. ونظرًا للتباين في درجات وضوح الشاشة بين أجهزة Mac وأجهزة الكمبيوتر الشخصية، فلن تتمكن من توحيد الحجم تمامًا بين نظامي التشغيل هذين، على الرغم من وصولك إلى أقرب درجة من توحيد الخط مقارنةً باستخدام تنسيق الحجم الخاص بلغة HTML. اختبر تصميماتك دائمًا على العديد من نُظم التشغيل وبرامج التصفح المتعددة في حالة ما إذا كان تنسيق النص وشكله أمرًا مهمًا بالنسبة لك. (انظر الفصل التاسع لمزيدٍ من المعلومات عن السمات الخاصة ببرنامج Dreamweaver لاختبار إمكانية التوافق في المتصفح).

**٨- اختر نمط الخط من القائمة المنسدلة Style.**

تعتبر هذه الإعدادات جميعها اختيارية. لذا، يمكنك ترك أحد الحقول أو جميعها خاليةً.

**٩- من القائمة المنسدلة Weight، اختر Bold لجعل العناوين الرئيسية أكثر قتامةً وسُمكًا.**

**١٠- تجاهل السمتين Variant وCase لأنه لا يتم تدعيمهما على نحوٍ مناسب في برامج التصفح الحالية.**

**١١- انقر على مجموعة الألوان ثم اختر لونًا للعناوين.**

من المؤكد أن استخدام مجموعات الألوان الافتراضية يعتبر أسرع طريقة لاختيار اللون، لكن يمكنك أيضًا إنشاء مجموعة من الألوان المُخصصة عن طريق النقر على أيقونة الكرة الأرضية التي لها ألوان قوس قزح والموجودة في أعلى الجانب الأيمن من مجموعة الألوان وتحديد اللون من System Color Picker.

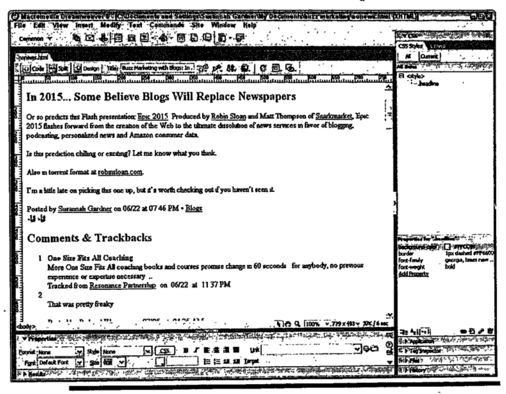
**١٢- انقر على زر OK بعد الانتهاء من هذه العملية.**

لاحظ أنه في الشكل (٨-٥) تمت إضافة النمط الجديد الخاص بالعنوان إلى قائمة الأنماط الموجودة في لوحة CSS. في حالة عدم ظهور النمط، انقر على علامة (+)

(أو علامة المثلث في نظام التشغيل Mac) الموجودة بجوار علامة الترميز <STYLE> لعرض القواعد في النمط الحالي.

بعد إنشاء ملف style sheet وإضافة القواعد إليه، يمكنك تطبيق الأنماط على أية صفحة ويب أو على أية كتلة نصية تم تحديدها باستخدام العديد من الطرق المختلفة. انظر الجزء التالي لمزيدٍ من التفاصيل.

تذكر: على الرغم من أن أكثر استخدامات ملفات style sheets شيوعًا هو تنسيق النص، فإنه يمكنك إنشاء مجموعة من الأنماط مع عنصر من العناصر الموجودة في الصفحة. فعلى سبيل المثال، يمكنك إنشاء نمط خاص بالصور للتحكم في المحاذاة وغيرها من السمات الأخرى.




الشكل (٨-٥): تعرض لوحة CSS Styles الفئة الجديدة headline التي قمت بإنشائها.

## تطبيق الأنماط في *Dreamweaver*

تستغرق عملية تعريف الأنماط المُخصصة في Dreamweaver وقتًا طويلاً؛ ولكن تطبيق هذه الأنماط بعد تعريفها يوفر عليك الكثير من الوقت. كما أن تطبيقها أمرٌ سهل: فما عليك

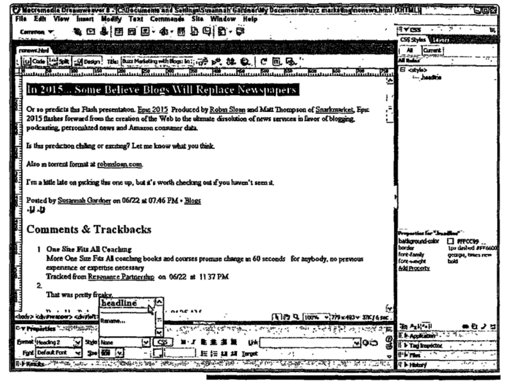
سوى تحديد النص أو أي عنصر آخر ترغب في تطبيق بعض المؤثرات عليه واختيار نمط مُعرف مُسبقًا تريد تطبيقه.

لتطبيق أحد الأنماط في برنامج Dreamweaver، اتبع الخطوات التالية:

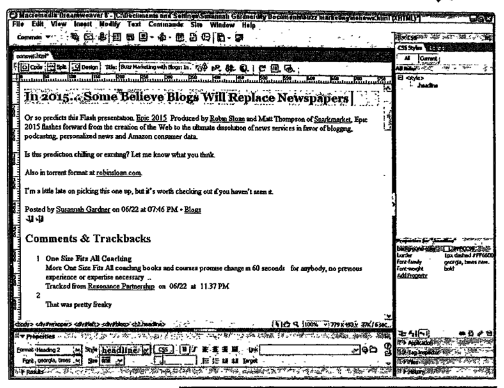
**١- ظلل النص أو أي عنصر آخر موجود في أي مستند مفتوح ترغب في تطبيق نمط محدد عليه.**

**٢- في جزء Properties، انقر على قائمة Style المنبثقة لعرض الأنماط المرتبطة بالمستند واختر أحدها.**

لاحظ أن برنامج Dreamweaver يسمح لك بمعاينة النمط عند تحديده بهذه الطريقة، كما هو موضح بالشكل (٨-٦). بعد اختيار النمط، سيتم تغيير النص المحدد في إطار المستند (انظر الشكل ٨-٧).




**الشكل (٨-٦):** تحديد النمط باستخدام جزء Properties



**الشكل (٨-٧)**: شكل الصفحة بعد تطبيق نمط (.headline) عليها

ثمة طريقةٌ أخرى لتطبيق النمط على النص المُظلل ألا وهي عن طريق اختيار اسم النمط من القائمة التي تظهر عندما تختار Text ⇐ CSS Styles أو النقر بالزر الأيمن للماوس في نظام التشغيل Windows (أو النقر مع الضغط على مفتاح Control في نظام التشغيل Mac) على النص المحدد ثم اختيار النمط من القائمة المنبثقة التي ستظهر بعد ذلك. يمكنك اختيار الطريقة المناسبة وفقًا لتفضيلاتك الشخصية، لكن ننصحك باستخدام جزء Properties؛ لأنه يعتبر بمثابة الطريقة الوحيدة التي تسمح لك بمعاينة شكل النمط قبل تطبيقه.

عند تطبيق أحد الأنماط في الكود، يقوم برنامج Dreamweaver بإضافة السمة التي اخترتها من قائمة Style إلى علامة الترميز المحيطة بالنص الذي ترغب في تطبيق النمط عليه. وهذا يساعد في تطبيق خصائص النمط على النص المحدد. فعلى سبيل المثال، إذا كان لديك سطر نصي مكتوب كالتالي في طريقة العرض Code قبل تطبيق النمط عليه،

```
<P>This is my headline</p>
```

فسيقوم برنامج Dreamweaver بإضافة إحدى السمات مثل headline إلى علامة الترميز <P>؛ مما يؤدي إلى ربطها بفئة (.headline). وسيصبح شكل الكود النهائي على هذا النحو:

```
<P class="headline">This is my headline</P>
```

في حالة عدم وجود علامات ترميز مُحيطة بالنص، سيقوم برنامج Dreamweaver بإضافة علامة الترميز <SPAN> التي تعمل كحاوية للنمط. فالنص المحدد الذي بهذا الشكل في طريقة العرض Code:

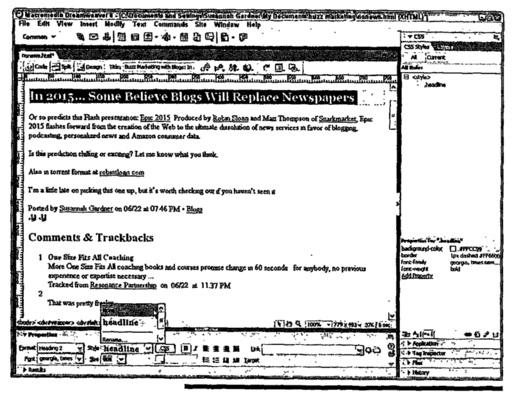
```
This is my headline
```

سيبدو كالتالي بعد تطبيق النمط عليه:

```
<SPAN class="headline">This is my headline</SPAN>
```

## حذف الأنماط في *Dreamweaver*

لحذف أحد الأنماط من كتلة نصية محددة، حدد الخيار None من القائمة المنسدلة Style الموجودة في جزء Properties (كما هو موضح بالشكل ٨-٨) أو اختر Text ⇐ CSS Styles .




**الشكل (٨-٨):** حذف أحد الأنماط في برنامج Dreamweaver

## إعادة تعريف علامات ترميز *HTML*

عند إنشاء نمط مخصص، كما أوضحنا في الجزء السابق، فإنك بذلك تبدأ في عمل نمط جديد تماماً يحمل اسماً مختلفاً خاصاً به ويحتوي على العديد من القواعد المختلفة التي قمت بتعريفها من خلال استخدام خيارات CSS Rule Definitions التي تم شرحها سابقاً في هذا الفصل في جزء "إنشاء نمط جديد". لكن، عند إعادة تعريف إحدى علامات ترميز HTML، فإنك تبدأ بعلامة ترميز HTML مثل <B> (للخط العريض) أو <PRE> (للنص غير المسنق) أو <TABLE> (للجداول) – مع تغيير السمات المرتبطة بهذه العلامة المحددة. في هذه الحالة، لن تحتاج إلى تطبيق النمط؛ لأنه يتم تطبيقه تلقائياً بمجرد استخدام علامة ترميز HTML، وتظهر نتائجه على جميع المحتويات الموجودة داخل هذه العلامة. يعتبر الفرق بين إنشاء فئة جديدة وإعادة تعريف علامة ترميز حالية أمراً مهماً للغاية.

قد تتساءل عن أهمية إعادة تعريف علامات الترميز أو دواعي استخدامها. في الجزء السابق، تعرفنا على كيفية إنشاء فئة جديدة للنمط بحيث يمكن تطبيقها على أية كتلة نصية تختارها في صفحتك. في حالة إعادة تعريف علامات ترميز HTML، سيتم تطبيق السمات الجديدة على جميع النُسخ التي وردت فيها تلك العلامة. تتجلى أهمية هذه السمة إذا استُخدمت بالطريقة الصحيحة؛ ولكن هذا يتطلب الإلمام بطريقة كتابة الترميز HTML وكيفية عملها.

على سبيل المثال، تحتوي كل صفحة من صفحات HTML على علامة الترميز <BODY>. إذا أردت أن تجعل النص الموجود في الصفحة يظهر كله بخط معين، فيمكنك عندئذٍ إعادة تعريف علامة الترميز <BODY> لإدراج هذا الخط. فهذا سيوفر عليك الوقت الذي تستغرقه في تطبيق إحدى الفئات على النص بأكمله. باستخدام سمة الترتيب التي تمتاز بها أنماط style sheets، يمكنك تطبيق أنماط الفئات على أجزاء معينة من النص تقع داخل علامة الترميز <BODY> الأمر الذي يؤدي إلى التعديل في أو حتى التجاوز عن السمات التي تم تعريفها بصفة مبدئية لتلك العلامة.

لإعادة تعريف إحدى علامات ترميز HTML، اتبع الخطوات التالية:

**١- قم بإنشاء قاعدة CSS جديدة.**

هناك طرقٌ عديدةٌ لفتح مربع حوار New Rule Style. انقر على زر New CSS Rule الموجود أسفل الجانب الأيمن من لوحة CSS لفتح مربع الحوار.

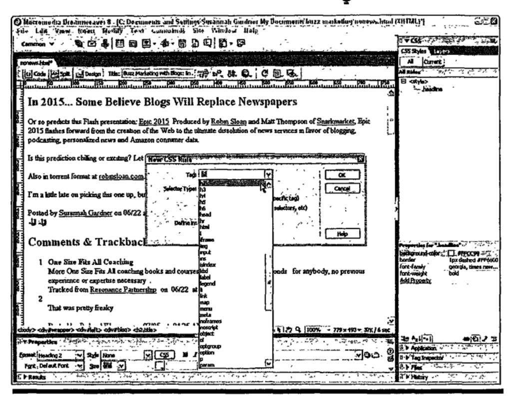
**٢- حدد الخيار Tag الموجود في فئة Selector Type في مربع الحوار New CSS Rule.**

لاحظ أنه عند تحديد الخيار Tag، سيتغير الاسم الذي يعلو مربع النص Name إلى Tag.

**٣- انقر على القائمة المنبثقة Tag لعرض قائمة شاملة بعلامات ترميز HTML واختر علامة الترميز التي تريدها من هذه القائمة (انظر الشكل ٨-٩).**

تلميح: إذا لم تكن متأكداً من معنى أية علامة من علامات الترميز HTML، استعرض لوحة Preferences التي يتم عرضها من خلال اختيار Window ⇐ Reference.

**٤- حدد خيار This Document Only الموجود في حقل Define In لإنشاء ملف style sheet داخلي.**



**الشكل (٨-٩):** يعرض لك خيار Redefine HTML Tag قائمة بجميع علامات ترميز HTML التي يمكنك إعادة تعريفها باستخدام CSS.

**٥- انقر على زر OK، ثم استخدم الفئات الخاصة بتعريف النمط CSS لتعريف نمط جديد خاص بعلامة الترميز.**

توخى الحذر لأنه عندما تقوم بإعادة تعريف علامة الترميز HTML الحالية، يتم تغيير جميع النصوص التي قمت بتنسيقها بالفعل بواسطة تلك العلامة لتعكس بذلك التعريف الجديد.




يتمثل الاستخدام الأمثل لسمة Redefine HTML Tag في إنشاء تعريفات لعلامات ترميز HTML المتعلقة بالعناوين، مثل H1 وH2 وH3. وبهذه الطريقة، يمكنك التحكم أكثر في شكل هذه العناوين وتطبيقها بسهولة عن طريق اختيار Text ⇐ Paragraph Format . لاستخدام علامات الترميز الخاصة بالعناوين ميزةٌ إضافيةٌ حيث إن محركات البحث غالبًا ما تعطي أولويةً أكبر للكلمات الرئيسية التي تظهر في علامات الترميز الخاصة بالعناوين بدايةً من H1 وحتى H6.

## استخدام *CSS selectors*

يتمثل النوع الثالث من الأنماط في CSS selectors حيث يُطلق عليه برنامج Dream-weaver اسم advanced selectors. تُمكّنك CSS selectors من تغيير العديد من السمات المختلفة المُعرفة مسبقًا والخاصة بعنصر HTML الحالي أو التغيير في العناصر وفقًا لموضعها في المستند أو من حيث ارتباطها بعناصر أخرى. يشيع استخدام هذا النوع من الأنماط في Dreamweaver مع علامة الترميز <A> الخاصة بالارتساء. يُستخدم هذا النمط في تغيير شكل الروابط الموجودة في صفحتك. في لغة HTML، تحتوي علامة الترميز <BODY> بالفعل على مجموعة معينة من السمات المرتبطة بها – مثل link وvisited وactive وhover. وهي تؤثر في شكل جميع روابط النصوص التشعبية الموجودة في المستند. يساعدك استخدام نمط CSS selector في الوصول إلى هذه السمات وتغييرها. على سبيل المثال، يمكنك حذف الأسطر من الروابط وإنشاء مؤثرات mouseover باستخدام الأنماط، كما سيتضح لك في الجزأين القادمين.

## حذف الأسطر من الروابط

من أكثر تقنيات CSS شيوعًا من حيث الاستخدام، إلغاء سمة التسطير الخاصة بعلامة الترميز <A>. وبالتالي، تخلو روابط النصوص التشعبية من التسطير في المتصفح. يفضل العديد من مصممي الويب حذف التسطير؛ لأنهم يعتقدون أنه يصرف انتباه المستخدم عن التصميم. كما أنهم يعتبرون الروابط المُسطرة طريقةً قديمةً. لذا، فهم يستخدمون طُرقًا أخرى أكثر حداثةً لعرض الروابط باستخدام أنماط CSS selector. تعمل هذه التقنية في جميع برامج التصفح الحديثة، بما في ذلك Netscape 4.0 وما يليه.

لإلغاء التسطير من روابط النصوص التشعبية، اتبع الخطوات التالية:

١- **اختر Text ⇐ CSS Styles ⇐ New (أو انقر على زر New CSS Rule الموجود في لوحة CSS).**

سيظهر مربع الحوار New CSS Rule.

٢- **حدد الخيار Advanced الموجود في جزء Selector Type.**

٣- **اختر a:link من القائمة المنبثقة Selector.**

٤- **حدد خيار This Document Only الموجود في جزء Define In.**

٥- **انقر على زر OK.**

سيتم فتح مربع الحوار CSS Rule Definition.

٦- **تأكد من تحديد فئة Type، ثم حدد الخيار None الموجود في جزء Decoration، كما هو موضح في الشكل (٨-١٠).**

٧- **انقر على زر OK لتطبيق التغييرات.**

بعد النقر على زر OK، ستصبح الروابط النشطة الموجودة في الصفحة خاليةً من التسطير عند عرضها في الإصدار 4.0 أو ما يليه من إصدارات برامج التصفح. جَرِّب أن تنشئ رابطًا في الصفحة في نمط Design، وستجد أنه لم يعد مُسطرًا. سيتلون الرابط باللون الأزرق الافتراضي الخاص بالارتباطات التشعبية لتعرف أنه مازال رابطًا. إذا أردت تغيير اللون الأزرق، فيمكنك استخدام التعريفات الخاصة بأنماط CSS لتغيير لون عنصر التحديد a:link.

## إضفاء عنصر التفاعلية على الروابط

لجعل الروابط أكثر تفاعليةً، يمكنك تعديل علامة الترميز <A> عن طريق إضافة مُؤثر يجعل الرابط مُسطراً فقط عندما يقف المستخدم عليه بمؤشر الماوس ليفهم في الحال أن هذا الرابط يعتبر ارتباطًا تشعبيًا.

**الشكل (٨-١٠)**: استخدام CSS في إلغاء التسطير من ارتباطات النصوص التشعبية

كي يظهر تسطير الرابط عند الوقوف عليه بمؤشر الماوس، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Text ⇐ CSS Styles ⇐ New (أو انقر على زر New CSS Rule الموجود في لوحة CSS).**

سيظهر مربع الحوار New CSS Rule.

**٢- حدد الخيار Advanced الموجود في جزء Selector Type.**

**٣- اختر a:hover من القائمة المنبثقة Selector.**

**٤- حدد الخيار This Document Only من جزء Define In.**

**٥- انقر على زر OK.**

سيفتح مربع الحوار CSS Rule Definition.

**٦- تأكد من تحديد فئة Type ثم حدد الخيار Underline الموجود في جزء Decoration.**

**٧- انقر على زر OK لتطبيق التغييرات، ثم احفظ المستند.**

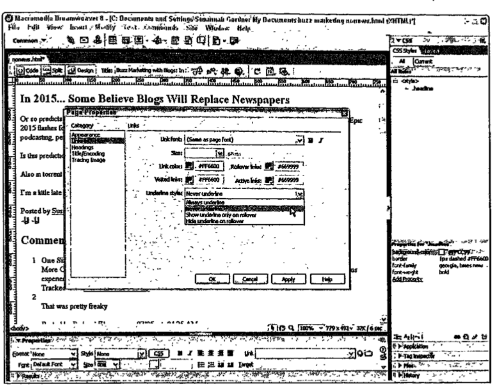



لمعاينة المؤثرات الخاصة بالتغييرات التي أجريتها على النمط، يجب عليك عرض الصفحة في متصفح الويب لأن بعض المؤثرات التفاعلية لا تظهر في طريقة العرض Design الخاصة ببرنامج Dreamweaver. والآن ألقِ نظرةً على شكل الروابط وتعرف على كيفية عملها مع المستخدم. يعتبر إنشاء هذا المؤثر المهم أسهل من كتابة نصوص JavaScript مضمنة تعرض تأثيرات rollover. جرِّب استخدام بعض قواعد style sheet المختلفة على العديد من عناصر التحديد المختلفة الخاصة بالارتساء لتحقيق نتائج جيدة.

على سبيل المثال، يمكنك أيضًا أن تجعل الرابط، عند الوقوف عليه بمؤشر الماوس، يظهر بخط عريض بدلاً من تسطيره أو تغيير لونه. بإمكانك تطبيق أيٍ من مؤثرات CSS الأخرى التي تعتقد أنها قادرةٌ على تحسين شكل الروابط. يمكنك تعديل روابط a:visited لتغيير السمات الخاصة بالروابط التي قمت بزيارتها وروابط a:active لتغيير سمات الروابط عند النقر عليها. تذكر أن أيَ نمط من الأنماط المُنشأة بهذه الطريقة يؤثر على جميع الروابط الموجودة في صفحتك ما لم تُطبق نمط فئة مختلف على رابط معين بصفة خاصة ـ الأمر الذي يؤدي إلى إلغاء نمط عنصر التحديد.




يقدم برنامج Dreamweaver لك طريقةً سريعةً لتغيير شكل الروابط في مربع الحوار Page Properties (انظر الشكل ٨-١١). عند استخدام هذا الخيار، يُنشئ برنامج Dreamweaver تلقائيًا كود CSS لتغيير طريقة عرض الرابط. ولكن لا يمكنك الحصول على مزيدٍ من التحكم باستخدام هذا الخيار (يمكنك تغيير المزيد من السمات الخاصة بطريقة عرض الرابط إذا أنشأت أنماط CSS بنفسك). لكن لتعديل كود JavaScript الخاص بالرابط بسرعة، تعتبر هذه الطريقة المختصرة هي الأمثل (خاصةً إذا كان كل ما تريده هو إلغاء التسطير). اختر Modify ⇐ Page Properties وقم بإجراء التغييرات في فئة Links. بعد ذلك، يمكنك إضافة خصائص أخرى باستخدام أدوات CSS القياسية.




**الشكل (٨-١١):** استخدام مربع الحوار Page Properties في تعديل شكل الرابط.

## تعارض الأنماط

توخى الحذر عند تطبيق أكثر من نمط على العنصر نفسه (الشيء الذي يسهل القيام به بدرجة تفوق الوصف). تنطبق هذه النصيحة على أنماط CSS وسماتها التي يتم تطبيقها باستخدام كود HTML، مثل الخصائص المتعلقة بأنماط الخطوط. قد تتعارض الأنماط، وحيث إن برامج التصفح لا تتفق في طريقة عرضها للأنماط، فستكون النتائج غير واحدة وغير مرغوب فيها.

في أغلب الأحيان، يقوم برنامجا التصفح Netscape وInternet Explorer بعرض جميع السمات التي يتم تطبيقها على أي عنصر حتى إذا كانت هذه السمات تنتمي إلى قواعد مختلفة خاصة بالأنماط، طالما أن تلك الأنماط لا تتعارض. أما إذا تعارضت الأنماط، فستقوم برامج التصفح بترتيبها وفقًا لأولوياتها وطريقة تعريفها وترتيبها في العرض. تختص عملية الترتيب بتحديد الأولوية.

وفيما يلي مثالٌ لتوضيح هذا الفكرة: إذا قمت بتعريف نمط مخصص اسمه .(headline) على أن يكون النص فيه مكتوبًا باللون الأحمر وبخطٍ ليس عريضًا، وطبقته على كتلة نصية



موجودة في الصفحة؛ ثم أردت أن تجعل هذا النص عريض الخط، فَطبِّق علامة الترميز bold وحدها عن طريق تحديدها في جزء Properties. لقد استخدمت الآن نوعين مختلفين من الأنماط. وحيث إنهما غير متعارضين، فسيتم تطبيقهما معًا على النص بحيث يصبح عريضًا ولونه أحمر. لكن، إذا أردت تطبيق لون آخر على الكتلة النصية نفسها ـ كاللون الأزرق مثلاً ـ باستخدام جزء Properties، فسيحدث نوعٌ من التعارض.

يجب التعرف على كيفية تعامل برامج التصفح مع هذا التعارض. يعطي المتصفح الأولوية الأكبر لقواعد CSS، يليها سمات العرض الخاصة بلغة HTML (مثل، المحاذاة ولون وشكل الخط ولون الخلفية)، يليها الإعدادات الافتراضية الخاصة بالمتصفح (نوع الخط وحجمه، على سبيل المثال). تحظى قواعد CSS دائمًا بالأولوية الأكبر في أي كود، وتحظى ملفات style sheets الداخلية بأولوية أكبر من ملفات style sheets الخارجية.

عند حدوث تعارض بين نمطين من أنماط CSS، تتحدد الأولوية وفقًا للترتيب. على الرغم من تعقيد هذا المفهوم، فإن القاعدة الأساسية تنص على أن النمط المُدرج مؤخرًا يكون له الأولوية عادةً. ولتجنب مشقة التعرف على ترتيب القواعد، ينبغي عليك عمومًا ألا تنشئ أنماطًا متعارضةً. لذا، من الأفضل أن تُعيد تعريف النمط الحالي أو تُطبق علامات ترميز HTML القياسية كل على حده أو تُنشئ نمطًا جديدًا. تذكر أنه يمكنك استخدام خيار Duplicate عن طريق النقر بالزر الأيمن للماوس (أو النقر مع الضغط على مفتاح Control في نظام التشغيل Mac) على أحد الأنماط الموجودة في لوحة CSS لإنشاء نمط جديد باستخدام السمات الخاصة بنمط موجود بالفعل، مع إجراء تغييرات طفيفة. (لمزيدٍ من المعلومات عن كيفية تحرير الأنماط الحالية، انظر الجزء التالي).

في حالة تعارض الأنماط، يُفضل أن تعرض صفحتك في متصفح الويب للاطلاع على شكل النمط الذي سيتم عرضه على المستخدم. بالرغم من تطوير طريقة عرض CSS في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، فإن برنامج Dreamweaver لا يحاكي دائمًا نفس طريقة عرض المتصفح للصفحة.

## تحرير النمط الحالي

يمكنك تغيير سمات أي نمط بعد إنشائه من خلال تحرير التعريفات الخاصة به. تعتبر هذه الإمكانية من أهم مزايا Cascading Style Sheets. بإمكانك إجراء تغييرات شاملة على الصفحة أو على موقع الويب بأكمله عن طريق تغيير أحد الأنماط الذي طبقته على عناصر متعددة في أثناء استخدامك لملف style sheet خارجي. لكن، توخى الحذر لأنه سيتم تغيير جميع العناصر التي قمت بتعريفها باستخدام هذا النمط عند القيام بعملية التحرير.

تذكر أنه بإمكانك أيضاً إنشاء أنماط جديدة عن طريق عمل نسخة من النمط الحالي، ثم تغييره بعد ذلك. عندئذ، يمكنك تطبيق هذا النمط الجديد دون التأثير على العناصر التي تم تنسيقها بالفعل في صفحاتك باستخدام النسخة الأصلية من النمط.

لتحرير نمط حالي، اتبع الخطوات التالية:

**١- انقر على زر CSS الموجود في جزء Properties.**

ستظهر لوحة CSS.

**٢- انقر على زر All لتطبيق جميع الأنماط الموجودة في الصفحة المفتوحة.**

**٣- حدد النمط الذي تريد تغييره من قائمة الأنماط.**

سيعرض برنامج Dreamweaver تعريفات الأنماط في جزء Properties.

**٤- انقر على القيمة الخاصة بالسمة التي تريد تحريرها وحدد أو اكتب القيمة المُغايرة.**

سيتم تحديث ملف style sheet بمجرد قيامك بعملية التحرير. في الوقت نفسه، ستتغير جميع العناصر التي قمت بتعريفها باستخدام هذا النمط تلقائياً.




إن إنشاء نسخة من النمط باسم جديد وحذف النمط الأصلي أسرع طريقة للتخلص من أحد الأنماط غير المرغوب فيها، مع الاستفادة من الكود في الوقت نفسه. وبهذه الطريقة، لن يتعين عليك إعادة كتابة هذا الكود إذا احتجت إليه فيما بعد.

يمكنك التراجع عن عملية التحرير التي قمت بها عن طريق الضغط على مفتاحي Z+Ctrl (في نظام التشغيل Windows) أو ⌘+Z (في نظام التشغيل Mac)، أو اختيار Edit ⇐ Undo Set Attribute قبل إجراء أي شيء آخر.

## تعريف قواعد CSS

إذا أردت إنشاء نمط جديد واخترت واحداً من الأنماط الثلاثة الموجودة في مربع الحوار New CSS Rule، فسيتم فتح مربع الحوار CSS Rule Definition. يمكنك تحديد شكل النمط من خلال تحديد خيارات السمات التي يُشار إليها على اعتبار أنها قواعد في CSS. يحتوي هذا المربع على ثماني فئات، كل منها يحتوي على خيارات متعددة يمكنك استخدامها في تعريف العديد من القواعد المختلفة لتطبيقها كجزء من تعريف CSS الخاص بك في هذا الجزء، ستتعرف على كل فئة من هذه الفئات الثماني.

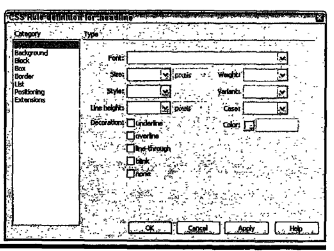
لا يجب عليك تحديد جميع الخيارات الموجودة في كل فئة. ففي الواقع، غالبًا ما نقوم بتحديد عدد قليل من الخصائص الموجودة في الفئة الواحدة. وأي خيارات تتركها دون

تحديد، تظل في وضعها الافتراضي الخاص بالمتصفح. على سبيل المثال، إذا لم تحدد لون النص، فسيتم عرضه باللون الأسود أو أي لون افتراضي آخر.

**ملحوظة:** بعض الخيارات الموجودة في مربع الحوار CSS Rule Definition لا يتم تدعيمها من قِبل جميع برامج التصفح الحالية. ويرجع سبب وجودها في البرنامج إلى محاولة جعلها تعمل بشكلٍ متوافق مستقبلاً. وهنا لا يتم عرض بعض خصائص CSS. لا تقلق بشأن الخيارات التي يعجز برنامج Dreamweaver عن عرضها. إذا لم يتم عرضها في البرنامج، فذلك لأنها قد تكون متخصصة إلى حدٍ ما أو متطورة أو لا يتم دعمها جيداً من قبل برامج التصفح الحالية. لحسن الحظ، تمتلك شركة Macromedia بُعد نظر، فأنشأت هذه الخيارات في برنامج Dreamweaver حتى تكون جاهزةً في أي وقت يتم فيه تدعيم هذه السمات. بادر إلى زيارة موقع الشركة على العنوان التالي: www.macromedia.com. لمزيدٍ من المعلومات عن Macromedia CSS، توجه إلى الموقع التالي: www.macromedia.com/devent/dreamweaver/css.html لتغيير وتحديث برنامج Dreamweaver، والتعرف على كيفية تغيير المعايير وتدعيم سمات CSS. يجب عليك دائماً معاينة عملك في برنامج أو برامج التصفح للتأكد من دعم الخصائص التي اخترتها على نحوٍ مناسب.

## فئة *Type*

بعد تسمية النمط وتحديد قيم الحقول المذكورة آنفاً في هذا الفصل في جزء "إنشاء نمط جديد"، انقر على زر OK لعرض مربع الحوار CSS Rule Definition (انظر الشكل ٨-١٢).




**الشكل (٨-١٢):** فئة Type في مربع الحوار CSS Rule Definition

عند اختيار Type من قائمة Category، سيتم عرض خيارات Type وخيارات التنسيق التالية:

- ✓ **Font**: يحدد هذا الخيار نوع الخط ومجموعة الخطوط التي ينتمي إليها. يمكنك إضافة أي أنواع من الخطوط إلى القائمة عن طريق اختيار Edit Font List من القائمة المنسدلة.
- ✓ **Size**: يقوم بتعريف حجم النص، ويمكنك اختيار قيمة عددية معينة للحجم. تساعدك القائمة المنسدلة الموجودة في الجانب الأيمن من هذا الحقل في اختيار وحدة القياس. يمكنك أيضًا الاختيار من بين القيم النسبية (كأن يكون الخط xx-small أو x-small وما شابه ذلك) التي يقوم المتصفح بتطبيقها وفقًا للعناصر النصية الأخرى في الصفحة.
- ✓ **Style**: يساعدك هذا الخيار في تحديد شكل الخط سواء كان عاديًا أو مائلاً أو منحرفًا. (يصعب التمييز بين الخط المائل والخط المنحرف في متصفح الويب؛ لذلك عليك الالتزام بالخط المائل ما لم يكن لديك أسباب خاصة تمنعك من استخدامه).
- ✓ **Line Height**: يُمكّنك من تحديد المسافة الفاصلة بين الأسطر التي سيُكتب النص عليها (غالبًا ما يطلق عليه مصممو الرسومات اسم leading).
- ✓ **Decoration**: يساعدك في تحديد ما إذا كان النص مسطرًا أو يعلوه خط أو يتوسطه خط. يمكنك أيضًا اختيار إمكانية Blink التي تجعل النص يومض بشكلٍ متقطع أو اختيار None لإلغاء جميع المؤثرات الجمالية.

  لا تستخدم خيارات Decoration بشكلٍ مبالغ فيه. وبالنسبة للروابط، فيتم تسطيرها تلقائيًا؛ ولذلك إذا قمت بتسطير النص وهو ليس رابطًا، فقد تتسبب في إصابة زائري الموقع بالالتباس. فالنص الذي يعلوه أو يتوسطه خط يصعب قراءته. حاول أن تستخدم هذه الخيارات فقط إذا كانت ستضيف لمسةً جماليةً إلى تصميمك. تجنب قدر المستطاع استخدام الخيار الخاص بوميض النص؛ لأنه قد يتسبب في تشتيت انتباه القارئ وصعوبة قراءة الشاشة. (لا يمكنك استعراض المؤثرات الخاصة بوضع سطر أعلى النص أو جعله يومض في إطار المستند. لذا، يجب عليك معاينة صفحتك في متصفح الويب لمشاهدة هذه المؤثرات).
- ✓ **Weight**: يساعدك هذا الخيار في التحكم في عرض النص باستخدام خيار الخط مطلق أو نسبي القيمة.

- ✓ **Variant**: يُمكّنك من تحديد أنواع مختلفة من الخطوط، كأن يكون الخط مكتوبًا بأحرف صغيرة، مثلاً. وللأسف، لم يتم تدعيم هذه السمة بعد في معظم برامج التصفح؛ فعلى سبيل المثال، إذا حددت الخيار الخاص بالأحرف الاستهلالية الصغيرة، فقد يتم عرض النص بنوعي الخطوط.
- ✓ **Case**: يساعدك هذا الخيار في تغيير حالة الكلمات المحددة كليةً؛ بحيث تكون الأحرف كلها كبيرةً أو صغيرةً أو تبدأ الكلمات بأحرف استهلالية.
- ✓ **Color**: يقوم هذا الخيار بتعريف لون النص. يمكنك استخدام مجموعة الألوان (أيقونة مربع الألوان) لفتح لوحة Web-safe color لاختيار ألوان معرفة مُسبقًا أو إنشاء ألوان مخصصة.

بعد تحديد خيارات Type لتطبيقها على ملفات style sheet الخاصة، انقر على زر OK لحفظ الإعدادات.

## فئة *Background*

تساعدك فئة Background الموجودة في مربع الحوار CSS Rule Definition (انظر الشكل ٨-١٣) في تحديد لون الخلفية أو الصورة الخاصة بالنمط الذي يمكنك تطبيقه بعد ذلك على كتلة نصية أو على أية مساحة في صفحة الويب.

**الشكل (٨-١٣)**: فئة Background في مربع الحوار CSS Rule Definition

يمكنك تحديد أيٍ من الخيارات التالية:

- ✓ **Background Color**: يُحدد لون الخلفية الخاصة بعنصر محدد، كأن يكون جدولاً على سبيل المثال. يمكنك استخدام مجموعة الألوان (أيقونة مربع الألوان) لفتح لوحة Web-safe color التي منها يمكنك تحديد الألوان المُعرفة مُسبقًا أو إنشاء ألوان مخصصة.

✓ **Background Image**: يساعدك في تحديد صورة الخلفية كجزء من تعريف النمط. انقر على زر Browse لتحديد الصورة.

✓ **Repeat**: يُحدد ما إذا كانت صورة الخلفية ستظهر متكررةً ومتجانبةً عبر الصفحة كلها أم لا. في جميع الأحوال، يتم قص الصورة إذا لم تتناسب مع العنصر.

فيما يلي خيارات Repeat:

- **No Repeat**: تُعرض الخلفية مرةً واحدةً فقط في بداية العنصر.
- **Repeat**: تتكرر صورة الخلفية رأسيًا وأفقيًا خلف العنصر.
- **Repeat-x**: تتكرر صورة الخلفية أفقيًا وليس رأسيًا خلف العنصر.
- **Repeat-y**: تتكرر صورة الخلفية رأسيًا وليس أفقيًا خلف العنصر.

✓ **Attachment**: تحدد هذه الخاصية كيفية عرض الخلفية عند تمرير الصفحة.

- **Fixed**: تظل الخلفية ثابتةً في مكانٍ واحد في المساحة التي يتم استعراض العنصر فيها ولا تتكرر في حالة تمرير صفحة الويب.
- **Scroll**: تتكرر الخلفية على امتداد صفحة الويب، وتعتبر هذه هي طريقة العرض الافتراضية للخلفيات.

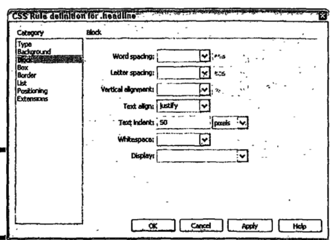
✓ **Horizontal Position**: يساعدك هذا الخيار في محاذاة الصورة إلى اليسار أو إلى اليمين أو توسيطها أو تعيين قيمة عددية معينة لتحديد الوضع الأفقي للخلفية. يمكنك استخدام الوضع الأفقي في حالة عدم تكرار الخلفية فقط.

✓ **Vertical Position**: يُمكِّنك هذا الخيار من محاذاة الصورة إلى أعلى أو إلى أسفل أو توسيطها أو تعيين قيمة عددية معينة لتحديد الوضع الرأسي للخلفية. يمكنك استخدام الوضع الرأسي في حالة عدم تكرار الخلفية فقط.

## فئة *Block*

تقوم فئة Block (الموضحة بالشكل ٨-١٤) بتعريف الإعدادات الخاصة بالتباعد والمحاذاة بالنسبة لعلامات الترميز والسمات.




الشكـــل (٨-١٤): فــئــة Block في مربع الحوار CSS Rule Definition.

يمكنك تحديد أيٍ من الخيارات التالية:

✓ **Word Spacing**: يقوم هذا الخيار بتعريف المسافة الفاصلة بين الكلمات باستخدام وحدات القياس التالية: points (pt) وmillimeters(mm) وcentimeters (cm) وpicas وinches وpixels وems وexs.

✓ **Letter Spacing**: يقوم هذا الخيار بتعريف المسافة الفاصلة بين الأحرف باستخدام وحدات القياس التالية: points وmillimeters (mm) وcentimeters (cm) وpicas وinches وpixels وems وexs.

✓ **Vertical Alignment**: يساعدك هذا الخيار في محاذاة العناصر المُضمنة مثل النصوص والصور وفقًا للعناصر المحيطة بها. يجب عليك معاينة الصفحة في المتصفح لمشاهدة النتائج. تتمثل الخيارات المتاحة لك فيما يلي: baseline وsub وsuper وtop وtext-top وmiddle وbottom وtext-bottom؛ كما بإمكانك تعيين أية قيمة عددية أخرى.

✓ **Text Align**: يقوم بمحاذاة النص وفقًا للخيارات التالية: Left أو Right أو Center أو Justify.

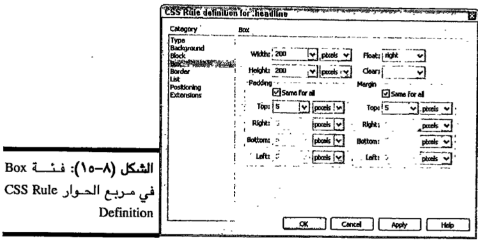
✓ **Text Indent**: يُحدد المسافة البادئة في السطر الأول من الفقرة. يمكنك استخدام الأرقام السالبة إذا لم ترغب في ترك مسافة بادئة.

✓ **Whitespace**: تساعد هذه الخاصية المتصفح في التعامل مع فواصل الأسطر والمسافات الفاصلة داخل الكتلة النصية. تتمثل الخيارات المتاحة لك فيما يلي: Normal وPre (بالنسبة للخط قبل تنسيقه) وNowrap.

✓ **Display**: يوضح هذا الخيار كيفية عرض أحد العناصر في المتصفح. يمكنك إخفاء أحد العناصر باختيار None.

## فئة *Box*

تعمل فئة Box (الموضحة بالشكل ٨-١٥) على تعريف الإعدادات الخاصة بعلامات الترميز والسمات والتي تتحكم في أماكن وأشكال العناصر في الصفحة.




**الشكل (٨-١٥)**: فئة Box في مربع الحوار CSS Rule Definition

تعتبر جميع عناصر HTML (بما في ذلك علامات الترميز، مثل علامة الترميز <A>) بمثابة حاوية، وذلك فيما يتعلق بتخطيط CSS. يمكنك استخدام خصائص فئة Box لتحديد مواضع العناصر والمسافات الفاصلة بينها:

✓ **Width وHeight**: يُساعداك في تحديد العرض والارتفاع في الأنماط والتنسيقات التي ترغب في تطبيقها على الصور أو الطبقات أو أي عنصر آخر يمكنك تحديد أبعاده. يمكنك استخدام وحدات القياس التالية: pixels وpoints وinches و centimeters وmillimeters وpicas وems وexs أو النسب المئوية.

✓ **Float**: يُمكّنك من محاذاة العنصر إلى اليسار أو اليمين بحيث تلتف حوله عناصر أخرى مثل النصوص.

✓ **Clear**: يمنع المحتوى من التداخل مع أية مساحة من جهة اليسار أو اليمين أو كليهما معًا. (لم يتم تدعيم هذا الخيار بعد في برنامج Dreamweaver).

✓ **Padding**: يضبط المسافة بين العنصر والحد المحيط به. يمكنك ضبط هذه المسافة وفقًا للخيارات التالية: Top وRight وBottom وLeft. تُقاس هذه المسافة بوحدات القياس التالية: pixels وpoints وinches وcentimeters وmilimeters وpicas وems وexs والنسب المئوية.

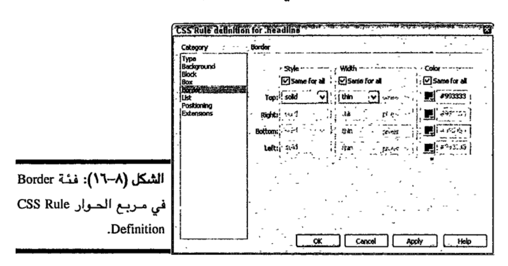



✓ **Margin**: يضبط المسافة بين حد العنصر والعناصر الأخرى الموجودة في الصفحة. يمكنك تعيين الهامش وفقًا للخيارات التالية: Top وRight وBottom وLeft. يُقاس الهامش بوحدات القياس التالية: pixels وpoints وinches وcentimeters وmillimeters وpicas وems و exsوالنسب المئوية.

لمزيدٍ من المعلومات عن كيفية استخدام فئة Box في التخطيط، انظر الفصل التاسع.

## فئة *Border*

تعمل فئة Border على تعريف الإعدادات الخاصة بحدود العناصر الموجودة في الصفحة مثل العرض واللون والنمط. تتمثل الخيارات المتاحة لك فيما يلي: Style وWidth وColor (انظر الشكل ٨-١٦). كثيُر من الحدود لا يتم عرضها بالشكل الملائم في Dream-weaver؛ لذلك استخدم المتصفح في معاينة النتائج.




الشكل (٨-١٦): فئة Border في مربع الحوار CSS Rule Definition.

## فئة *List*

تقوم فئة List بتعريف الإعدادات الخاصة بالقوائم مثل حجم التعداد النقطي ونوعه. يمكنك تحديد ما إذا كانت التعدادات النقطية disc أو circle أو squre أو decimal أو lower-roman أو upper-roman أو upper-alpha أو lower alpha أو none. إذا أردت استخدام تعداد نقطي مخصص، فاستخدم زر Browse لتحديد مكان إحدى الصور لاستخدمها كتعداد نقطي. يمكنك التحكم في مكان التعداد النقطي الخاص بالقائمة وفقًا لعنصر القائمة (انظر الشكل ٨-١٧).

CSS Rule definition for .headline
Category: Type, Background, Block, Box, Border, List, Positioning, Extensions
List
Type: circle
Bullet image: Browse...
Position:
OK Cancel Apply Help

**الشكل (٨–١٧)**: فـئـة List في مـربع الحوار CSS Rule Definition

## فئة *Positioning*

تساعدك فئة Positioning (الموضحة بالشكل ٨–١٨) في تحديد موضع العناصر بدقة في الصفحة. يَستخدم هذا النمط علامة الترميز المخصصة لتعريف الطبقات في preferences Layer. يتمثل الوضع الافتراضي للطبقات في برنامج Dreamweaver في استخدام علامة الترميز <DIV>. ويمكنك تغييره من خلال تحرير Layer preferences. لكن، تعتبر علامة الترميز <DIV> أكثر العلامات التي يتم تدعيمها؛ لذلك فمن الأفضل أن تلتزم بها. لمزيدٍ من المعلومات عن التفضيلات الخاصة بالطبقات، انظر الفصل التاسع.




لمعرفة كيفية تحديد مواضع العناصر، يجب أن تعرف أنه يتم وضع العناصر وفقًا لأي شيء آخر، كأن يكون عنصرًا آخر في الصفحة أو إطار المتصفح. تعتمد عملية وضع العنصر على مكان ذلك العنصر في الصفحة والعناصر الأخرى الموجودة معه. يمكنك تحديد أيٍ من الخيارات التالية:

✓ **Type**: يُساعدك هذا الخيار في تحديد وضع الطبقة سواء كان Absolute أو Relative أو Static:

- **Absolute**: يَستخدم هذا الوضع الإحداثيين Top وLeft الموجودين في جزء Placement للتحكم في وضع الطبقة وفقًا للركن العلوي الأيسر من صفحة الويب أو وفقًا للعنصر المُشتمل على هذه الطبقة.

**الشكل (٨-١٨)**: فئة Positioning في مربع الحوار CSS Rule Definition.

- **Relative**: يستخدم هذا الخيار موضعًا يتناسب مع المكان الذي أدرجت فيه الطبقة داخل الصفحة.
- **Static**: يحتفظ هذا الموضع بالطبقة في المكان الذي أدرجتها فيه داخل الصفحة مع مراعاة الحفاظ على النسبة والتناسب بينها وبين إطار المتصفح. لا يكون لتمرير الإطار أي تأثير على العنصر الثابت؛ لذلك، توخى الحذر من وضعه فوق أي شيء آخر.

✓ **Visibility**: يُساعدك هذا الخيار في التحكم فيما إذا كان المتصفح سيعرض العنصر أم لا. يمكن استخدام هذه السمة مع إحدى اللغات البرمجية البسيطة، مثل لغة JavaScript، لتغيير طريقة عرض الطبقات ديناميكيًا. يُستخدم هذا الخيار في إنشاء عدد من المؤثرات على الصفحة لأنه يمكنك التحكم في إظهار العناصر أو إخفائها. فعلى سبيل المثال، يمكنك إظهار أحد العناصر في الصفحة عند نقر المستخدم على أحد الأزرار، ثم إخفائه عند النقر على هذا الزر مرةً أخرى.

يتمثل الوضع الافتراضي في اكتساب قيمة الإظهار الخاصة بالعنصر الأصلي:

- **Inherit**: تكتسب الطبقة قيمة الإظهار الخاصة بالعنصر الأصلي الذي يحتويها.
- **Visible**: يظهر الطبقة.
- **Hidden**: يخفي الطبقة.

✓ **Width** و**Height**: يُساعداك في تحديد العرض والارتفاع في الأنماط التي ترغب في تطبيقها على الصور أو الطبقات أو أي عنصر آخر يمكن تحديد أبعاده. يمكنك استخدام وحدات القياس التالية: pixels وpoints وinches وcentimeters وmillimeters وpicas وems وexs أو النسبة المئوية.

✓ **Z-Index**: يتحكم هذا الخيار في وضع الطبقة داخل الإحداثي Z - أي وضعها بالنسبة لعناصر أخرى في الصفحة. الطبقات الأكبر في الأرقام تعلو مثيلاتها الأصغر في الأرقام.

✓ **Overflow**: يوضح للمتصفح كيفية عرض محتويات الطبقة إذا لم تكن الطبقة تعرض كل المحتويات (لا يُعرض هذا الخيار حالياً في مساحة العمل الخاصة ببرنامج Dreamweaver).

- **Visible**: يعمل على زيادة حجم الطبقة لعرض جميع محتوياتها. تتسع الطبقة لأسفل وجهة اليمين.
- **Hidden**: يعمل على إخفاء محتويات الطبقة التي لا تتناسب معها. لا يعرض هذا الخيار أشرطة تمرير.
- **Scroll**: يُضيف هذا الخيار أشرطة تمرير إلى الطبقة بغض النظر عما إذا كانت المحتويات تتجاوز حجم الطبقة أم لا.
- **Auto**: يُساعد هذا الخيار في ظهور أشرطة التمرير في حالة تجاوز محتويات الطبقة الحدود الخاصة بها فقط. (لا تُعرض هذه السمة حاليًا في مساحة العمل الخاصة ببرنامج Dreamweaver).

✓ **Placement**: يعمل على تعريف حجم ومكان الطبقة الخاصة بأحد العناصر داخل العنصر المُشتمل عليها. فعلى سبيل المثال، يمكنك ضبط الحافة اليمنى لأحد العناصر لمحاذاته بالحافة اليمني للعنصر المُشتمل عليه. تُقاس القيم الافتراضية بوحدات البكسل؛ لكن يمكنك أيضًا استخدام وحدات القياس التالية: pc (picas) أو pt (points) أو in (inches) أو mm (millimeters) أو cm (centimeters) أو ٪ (النسبة المئوية التي سيشغلها العنصر المُدرج من العنصر الأصلي).

✓ **Clip**: إذا تجاوزت محتويات العنصر المساحة المخصصة لها وتم ضبط Overflow على Scroll أو Auto، فيمكنك ضبط إعدادات Clip بحيث تحدد الجزء الذي سيظهر من الطبقة عن طريق التحكم في الجزء الذي سيُحذف منها إذا كان لا يتناسب مع مساحة العرض.

## فئة *Extensions*

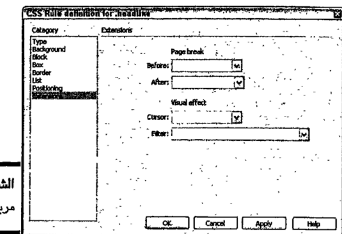
تشتمل فئة Extensions (الموضحة بالشكل ٨-١٩) على خياري: Filter وCursor:

✓ **Pagebreak**: يُدرج نقطة في الصفحة بحيث تتعامل معها الطابعة على أنها فاصل بين الصفحات. يساعدك هذا الخيار أيضًا في التحكم في الطريقة التي ستتم بها طباعة المستند.




✓ **Cursor**: يقوم بتعريف نوع المؤشر الذي سيظهر عندما يُحرك المستخدم المؤشر فوق أحد العناصر.

✓ **Filter**: يساعدك في تطبيق بعض المؤثرات الخاصة على العناصر مثل إسقاط الظلال أو التمويه وغيرها الكثير. لا تظهر هذه المؤثرات إلا في متصفح Microsoft Internet Explorer.




الشكل (٨-١٩): فئة Extensions في مربع الحوار CSS Rule Definition

## استخدام ملفات *Style Sheets* خارجية

في الجزء الأول من هذا الفصل، تحدثنا عن استخدام تقنية CSS فقط في إنشاء ملفات style sheets داخلية فقط. تُخَزّن المعلومات الموجودة في ملفات style sheet الداخلية في كود HTML الخاص بالمستند الذي تعمل فيه، كما أنها تُطبق على المستند الحالي فقط. أما إذا أردت إنشاء أنماط يمكنك استخدامها في جميع المستندات، فأنت بحاجة إلى استخدام ملفات style sheets خارجية. فهذا النوع من الملفات يساعدك في إنشاء أنماط يمكن تطبيقها على جميع صفحات الويب وذلك من خلال تخزين معلومات style sheet في صفحة نصية منفصلة يمكن الوصول إليها من أي مستند HTML.

تعتبر ملفات style sheets الخارجية أفضل وسيلة لتوفير الوقت باستخدام تقنية CSS وذلك عند التعامل مع صفحات الويب. يمكنك تعريف أنماط لخيارات التنسيق الشائعة المستخدمة عبر كل صفحات الموقع، مثل العناوين والتعليقات والصور التي تجعل تطبيق خيارات التنسيق المتعددة على العناصر أمرًا سهلاً وسريعًا. تستخدم مواقع الويب الهامة الخاصة بالصُحف والمجلات ملفات style sheets خارجية؛ لأنها ترغب في تحقيق التوافق بين شكل ومحتوى الموقع، حتى وإن كان هناك العديد من الأشخاص الذين يعملون على الموقع

نفسه. تُعتبر كتابة الأنماط في ملف style sheet خارجي هي الطريقة المثلى للتأكد من أن كل المشتركين في إنشاء محتويات موقعك يستخدمون تصميم واحد في كل الصفحات. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام ملفات style sheets خارجية يجعل إجراء التغييرات الشاملة أمراً سهلاً؛ لأنه عندما تقوم بتغيير ملف style sheet خارجي، فإنك تُغير جميع العناصر المُطبق عليها النمط في الموقع بأكمله.

## إنشاء ملفات *style sheet* خارجية

يمكنك إنشاء ملفات style sheets خارجية بالطريقة نفسها المُتبعة في إنشاء ملفات style sheets الداخلية؛ إلا أنه يجب حفظ حفظها كملفات منفصلة. عند استخدام برنامج Dreamweaver في إنشاء ملف style sheet خارجي، فإنه يتم ربط ملف style sheet بالصفحة التي تعمل فيها تلقائياً. ويمكنك ربطه بعد ذلك بأية صفحة ويب أخرى ترغب في تطبيق تعريفات الأنماط عليها.

لإنشاء ملف style sheet خارجي، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر Text ⇐ CSS Styles ⇐ New.**

سيظهر مربع الحوار New CSS Rule.

**٢- حدد نوع النمط الذي ترغب في إنشائه من جزء Selector Type.**

تذكر أنه لديك ثلاثة خيارات متاحة: Class أو Tag أو Advanced.

**٣- اكتب القيمة المطلوبة في حقل Name، أو حدد خياراً من حقل Tag أو Selector، وفقاً لنوع عنصر التحديد الذي اخترته في الخطوة رقم (٢).**

**٤- حدد الخيار (New Style Sheet File) الموجود في جزء Define In.**

**٥- انقر على زر OK.**

سيتم عرض مربع الحوار Save Style Sheet File As.

**٦- حدد المكان الذي ستحفظ فيه ملف style sheet ثم انقر على زر Save. قم بتسمية الملف وتأكد من استخدام الامتداد (css.) لتعريف الملف على أنه ملف style sheet.**

سيقوم برنامج Dreamweaver بإضافة الامتداد (css.) تلقائياً؛ تأكد فقط من أنك لم تقم بحذفه.

**٧- انقر على الخيار Save.**




سيفتح مربع الحوار CSS Rule Definition.

**٨- قم بتعريف النمط الجديد مع تحديد جميع خيارات التنسيق التي ترغب في تطبيقها باستخدام هذا النمط الجديد.**

**٩- انقر على زر OK لحفظ النمط الجديد وغلق مربع الحوار.**

سيُحفظ النمط الجديد على أنه ملف style sheet خارجي ويمكن ربطه بعد ذلك بأي ملف من الملفات الموجودة في موقعك.

## ربط ملفات *style sheet* الخارجية بصفحات الويب

بعد إنشاء ملفات style sheet الخارجية، قد ترغب في ربطها بصفحات ويب أخرى. ابدأ بفتح الصفحة التي ترغب في إرفاق style sheet بها، ثم اتبع الخطوات التالية:

١- اختر Window ⇐ CSS Styles .

ستظهر لوحة CSS.

**٢- انقر على أيقونة Attach Style Sheet الموجودة في لوحة CSS (الزر الأول في أسفل الجانب الأيمن).**

سيظهر مربع الحوار Attach External Style Sheet (الموضح بالشكل ٨-٢٠) الذي يطلب منك تحديد مكان ملف style sheet الخارجي. يمكنك كتابة URL إذا كان الملف في موقع آخر كما في الشكل التالي:

```
http://www.mycompany.com/CSS/mystyle.css
```

أو استخدام زر Browse لإدراج الملف داخل مجلد موقعك، وسيُنشئ برنامج Dreamweaver الرابط تلقائيًا نيابةً عنك.

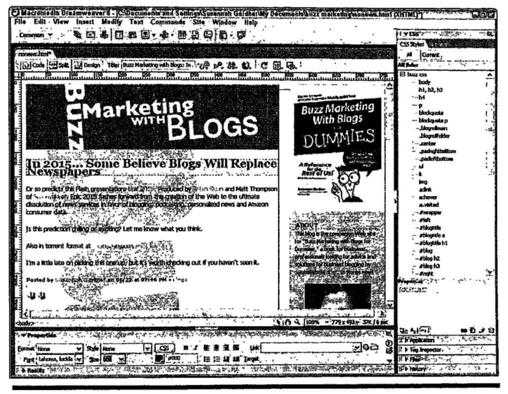
لاحظ أنه يمكنك استخدام خياري Link وImport في إنشاء رابط لملف style sheet الخارجي. تعتبر عملية إرفاق ملف style sheet من خلال إنشاء رابط له هي أفضل طريقة في HTML لإدارة عملية الإرفاق. أما عملية الجلب فتسمح لملف style sheet باستدعاء ملف style sheet آخر.

**الشكل (٨-٢٠):** استخدم هذا المربع في إرفاق ملفات style sheet خارجية.

تساعدك القائمة المنسدلة Media في تحديد نوع جهاز الكمبيوتر الذي ستستخدم فيه ملف style sheet. على سبيل المثال، إذا أنشأت ملف style sheet يقوم بتنسيق صفحتك بطريقة مناسبة تصلح لعرضها على جهاز PDA، حدد الخيار Handheld من هذه القائمة.

**٣- بعد تحديد ملف style sheet الخارجي، انقر على زر OK.**

سيختفي مربع الحوار، وسيتم ربط ملف CSS الخارجي بصفحتك تلقائيًا. ستظهر جميع الأنماط التي قمت بتعريفها في ملف style sheet الخارجي داخل لوحة CSS الآن، وستُطبق جميع أنماط HTML التي قمت بإعادة تعريفها أو عناصر تحديد CSS في الصفحة تلقائيًا. وحيث إنك قمت بإنشاء رابط بين هذه الصفحة وملف style sheet الخارجي، فستظهر الأنماط الموجودة في ملف style sheet الخارجي بصفة دائمة في لوحة CSS عند فتح هذا الملف (انظر الشكل ٨-٢١).




**الشكل (٨-٢١):** تظهر ملفات style sheets الخارجية التي تم ربطها بالمستند الحالي في لوحة CSS Styles.




**٤- لتطبيق أحد الأنماط على صفحتك، حدد النص الذي ترغب في تطبيق النمط عليه، ثم طبق النمط عليه بالطريقة نفسها المُتبعة في تطبيق ملف style sheet الداخلي.**

لمزيدٍ من المعلومات عن كيفية تطبيق الأنماط، انظر جزء "تطبيق الأنماط في Dreamweaver"، الذي ورد ذكره آنفًا في هذا الفصل.

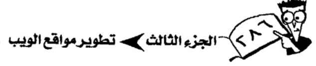
## تحرير ملفات *style sheet* الخارجية

يمكنك تحرير ملفات style sheets الخارجية التي أنشأت لها رابطًا بالطريقة نفسها المستخدمة في تحرير ملفات style sheets الداخلية باستخدام لوحة CSS التي تقوم بإدراج جميع الأنماط في المستند، سواء كانت هذه الأنماط داخليةً أو خارجيةً. استخدم جزء Properties الخاص بلوحة CSS لتحرير قواعد كل نمط مباشرةً. سيتم تطبيق جميع التغييرات التي أجريتها على ملف style sheet الخارجي تلقائيًا، حتى وإن كانت مستندًا منفصلاً (طالما أن هذا الملف موجود على جهاز الكمبيوتر). لا يمكنك تحرير ملف CSS الموجود على جهاز آخر من صفحة مرتبطة بهذا الملف؛ لأن برنامج Dreamweaver لا يشتمل على إمكانات خاصة بتحرير هذا الملف.

إذا أردت تحرير ملف CSS الموجود على جهاز آخر، فيجب عليك تنزيل هذا الملف على القرص الصلب لجهازك قبل فتحه في برنامج Dreamweaver. وفي برنامج Dreamweaver، يمكنك فتح ملفات (css.) إما عن طريق النقر المزدوج عليها أو اختيار File <= Open . وكلتا الطريقتين تساعداك في فتح ملف style sheet الخارجي في طريقة العرض Code. تعتبر طريقة العرض Code هي الطريقة الوحيدة المتاحة لعرض ملفات CSS؛ لأنها عبارة عن ملفات نصية لا تحتوي على مكونات خاصة بالتخطيط. عند استعراض ملفات style sheet الخارجية بهذه الطريقة، لا يزال بإمكانك استخدام لوحة CSS في تحرير ملف style sheet، حتى وإن لم يكن الملف مرتبطًا بصفحة HTML. تأكد من حفظ الملف بعد الانتهاء من تحريره. يمكنك أيضًا تحرير الكود يدويًا بطريقة مباشرة في طريقة العرض Code إذا رغبت في ذلك. يعرض الشكل (٨-٢٢) مثالاً لأحد ملفات style sheet الذي تم فتحه بطريقة مباشرة في برنامج Dreamweaver. لاحظ أن لوحة CSS تعرض جميع المعلومات المتعلقة بالنمط وتساعدك في الوصول إلى أدوات التحرير الخاصة بتقنية CSS.



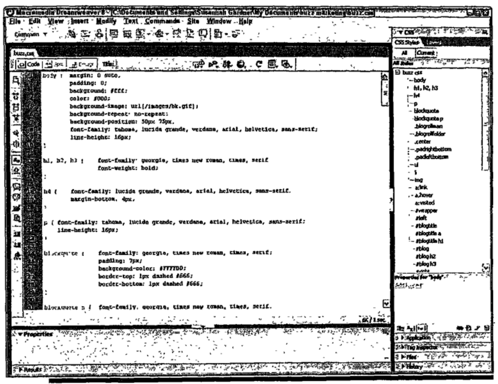

عند الانتهاء من تحرير ملف style sheet الخارجي، يجب أن تقوم بتحميله على وحدة الخدمة Server قبل تطبيق الأنماط على الصفحات الموجودة في موقعك الديناميكي.





# تطبيق ملفات *style sheets* الخارجية والمنشأة مُسبقًا

تقدم شركة Macromedia نماذج جاهزة لملفات style sheets بغرض استخدامها في إنشاء صفحات جديدة في موقعك. وهذه النماذج عبارة عن ملفات style sheets خارجية مُنشأة باستخدام بعض الأنماط الشائعة؛ وذلك لمساعدتك في التعرف أكثر على ملفات style sheets والبدء في إنشاء تصميم باستخدامها. يمكنك أيضًا استخدام هذه الأنماط كما هي أو تعديلها كي تتناسب وتفضيلاتك.





**الشكل (٨-٢٢)**: يمكنك تحرير ملفات style sheets الخارجية (التي تنتهي بالامتداد css.) عن طريق فتحها بالطريقة نفسها المُتبعة في فتح أي مستند آخر.

للوصول إلى ملفات style sheets الجاهزة المُقدمة من قِبل شركة Macromedia، اتبع الخطوات التالية:

**١- اختر File ⇐ New.**

سيفتح مربع الحوار New Document (انظر الشكل ٨-٢٣).

**٢- حدد CSS Style Sheets من قائمة Category ليتم عرض قائمة بملفات CSS، ثم انقر على أي من نماذج الأنماط المعروضة.**

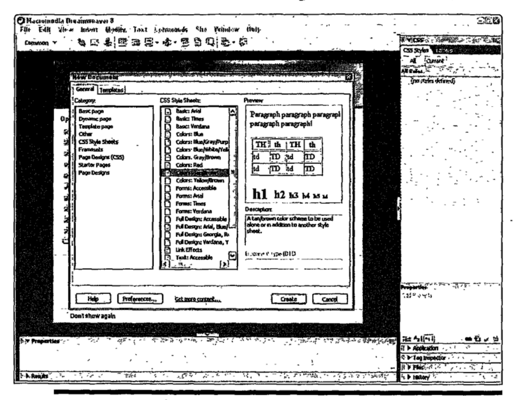
لاحظ أنه يتم عرض المعاينة الخاصة بشكل النمط في الجانب الأيمن من مربع الحوار عند النقر على أيٍ من نماذج الأنماط.

**٣- حدد النمط الذي تريده، ثم انقر على زر Create.**

سيتم فتح ملف style sheet جديد غير معنون في طريقة العرض Code.

**٤- لحفظ ملف style sheet، اختر File ⇐ Save (أو Save As) واحفظه في دليل الموقع في المكان الذي تخطط لاستخدامه فيه.**

يمكنك أيضًا تعديل القواعد قبل حفظ الملف؛ وذلك إذا أردت تخصيص ملف style sheet. وعند قيامك بذلك، تأكد من اختيار Save As بدلاً من Save كي لا تقوم بالكتابة فوق الملف النموذج.




**الشكل (٨-٢٣):** يمكنك الوصول إلى ملفات style sheet الجاهزة المُقدمة من قبل شركة Macromedia ومعاينتها من خلال إنشاء مستند CSS جديد.

## استخدام سمة Design Time Style Sheets




بعد أن تحترف استخدام ملفات style sheets، ستجد أن التعامل مع ملفات style sheets الخارجية يزودك بإمكانات هائلة؛ لأنه يُمكنك إنشاء رابط لها داخل العديد من صفحات موقعك بدلاً من إنشاء ملف style sheet داخلي جديد لكل صفحة في الموقع. يمكنك أيضًا الاستفادة من سمة جديدة فيها تمكنك من تغيير الأنماط في مكانٍ واحد فقط؛ وذلك إذا أردت إجراء بعض التغييرات بعد تطبيق الأنماط. والأكثر من ذلك، يمكنك إنشاء العديد من ملفات style sheets الخارجية كجزء من عملية التصميم؛ واستخدام سمة Design Time Style Sheets الخاصة ببرنامج Dreamweaver للتنقل بين تلك الملفات في أثناء عملك في المستند.

من مزايا سمة Design Time Style Sheets أنها تساعدك في التعرف على تأثير ملفات style sheets الخارجية المختلفة على صفحتك دون الحاجة إلى الارتباط بها. تعتبر هذه السمة الطريقة المثلى للتنقل بسرعة بين ملفات style sheets الموجودة في المستند ومعرفة ما سيحدث عند استخدام تلك الملفات قبل أن تطبقها. قد تفضل استخدام هذه السمة؛ لأنها تمنحك الفرصة للتعرف على جميع إمكانات CSS.

بعد تحديد ملف style sheet معين، يمكنك تطبيقه على صفحتك بالطريقة نفسها المستخدمة في تطبيق أي ملف style sheet آخر. (انظر جزء "تطبيق الأنماط في Dreamweaver"، الذي ورد ذكره سابقًا في هذا الفصل لمعرفة كيفية تطبيق الأنماط).




تؤثر سمة Design Time Style Sheets على شكل الأنماط في برنامج Dreamweaver فقط. وحيث إن هذه الأنماط ليست روابط حقيقية، فإنه يتم عرضها فقط في وقت التشغيل عندما يكون أحد مستندات Dreamweaver مفتوحًا. يتم تخزين معلومات Design Time Style Sheets أيضًا في ملف Design Note. إذا أردت الاحتفاظ بتلك المعلومات، تأكد من أنك لم تحذف ملف Design Note الخاص بها.

لتشغيل سمة Design Time Style Sheets، اتبع الخطوات التالية:

١- اختر **Text ⇐ CSS Styles ⇐ Design-Time.**

**سيظهر مربع الحوار** Design Time Style Sheets **(انظر الشكل ٨-٢٤).**

الشكل (٨-٢٤): تساعدك سمة Design Time Style Sheets في إظهار أو إخفاء العديد من ملفات style sheets في وقت التشغيل.

**٢- لاستخدام ملف style sheet معين، انقر على زر (+) Add Item الموجود أعلى حقل Show Only at Design Time.**

سيظهر مربع الحوار Select File، فيمكنك بذلك تحديد أحد ملفات CSS. تذكر أن ملفات CSS تنتهي عادةً بالامتداد (css.). يمكنك أيضًا إضافة العديد من ملفات CSS عن طريق النقر على زر Add مرة أخرى لإضافة ملف CSS جديد.

**٣- لإخفاء ملف style sheet معين، انقر على زر (+) Add Item الموجود أعلى حقل Hide at Design Time، ثم حدد النمط الذي تريد إخفاءه من مربع الحوار Select File.**

**٤- لحذف ملف style sheet مُدرج في أية فئة، حدد هذا الملف، ثم انقر على زر (–) Remove Item لحذفه.**

# الجزء الرابع

# إضفاء عنصر التفاعلية على صفحات الويب




**يشتمل هذا الجزء على...**

إن لغة Dynamic HTML والوسائط المتعددة تضفي على الويب نوعًا من الحيوية وتجعله أكثر تفاعليةً. وفي هذا الجزء، خصصنا فصلاً كاملاً للحديث عن أهمية لغة Dynamic HTML وأهمية التحكم في تصميم الطبقات. ستتعرف أيضًا في هذا الجزء أن شركة Macromedia قد قامت بدمج برنامج Fireworks الخاص بالصور مع Dreamweaver بحيث يكون هناك نوع من التكامل بين إنشاء وتحرير الصور.

# الفصل التاسع

# استخدام تخطيطات CSS ولغة DHTML ونصوص JavaScript المضمنة

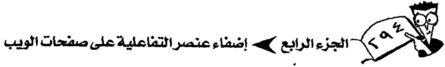
يشتمل هذا الفصل على:

- وضع العناصر بشكل دقيق على الطبقات
- التعريف بلغة DHTML
- استخدام وتطبيق نصوص JavaScript المضمنة
- التعامل مع صفحات الويب القديمة
- استخدام جزء Extension Manager والبرامج الملحقة
- تحويل صفحة HTML إلى XHTML

حيث إن مستخدمي الويب أصبحوا الآن يتمتعون بخبرة كبيرة ومهارة فنية عالية، فقد أصبح استخدام سمات HTML المركبة مثل تخطيطات CSS وDynamic HTML أمراً أكثر شيوعاً. ومن السمات الفعّالة التي تساعد في إنشاء صفحات HTML وDHTML أكثر تطوراً في برنامج Dreamweaver هي التخطيطات ونصوص JavaScript المضمنة. سنتعرض في هذا الفصل لمجموعة من السمات المتطورة الخاصة بتصميم الويب باستخدام Dreamweaver. والحق يقال إن هذه الخيارات تستحق العناء المتكبد في تعلمها لما توفره لك من دقة ومزايا فائقة.

يبدأ هذا الفصل باستعراض خصائص الطبقات في Dreamweaver التي تساعدك في وضع العناصر بدقة في الصفحة مثل الصور والنصوص وذلك باستخدام علامة الترميز <DIV> وتخطيطات CSS. ستجد أيضاً تعليمات تفصيلية عن كيفية إنشاء تخطيطات CSS (ربما تكون طريقةً معقدةً بعض الشيء ولكنها تساعدك في إنشاء تخطيطات الصفحات).

أما باقي الفصل فيتناول بالمناقشة كيفية تنفيذ كود DHTML في صفحات الويب من خلال تطبيق نصوص JavaScript المضمنة على العناصر الموجودة في الصفحات. إن القيام بذلك يسمح بإضفاء نوع من التفاعلية على صفحات الويب وإضافة سمات التصميم المتطورة إليها.





# التعامل مع الطبقات

تسمح الطبقات بوضع العناصر بدقة على صفحة HTML. فكّر بشأن الطبقة على أنها حاوية للعناصر الأخرى مثل الصور والنصوص والجداول، بل وحتى الطبقات الأخرى. يمكن وضع هذه الحاوية في أي مكان في صفحة HTML، ويمكنك تجميع تلك الحاويات على بعضها البعض.

باستخدام هذه الطبقات، يمكن وضع الكتل النصية والصور بالضبط حيث تريدها على الصفحة من خلال وضعها في علامة الترميز <DIV>، وتحديد المسافة الفاصلة بين الطبقة وأعلى الصفحة والجانب الأيسر منها أو المسافة بين تلك الطبقة وطبقة أخرى. وهذه التحكم الدقيق غير موجود في HTML. من أوجه القصور التي تعيب لغة HTML عدم قدرتها على وضع العناصر فوق بعضها البعض. ولكن باستخدام الطبقات، يعمل خيار Z index على إضافة هذه الإمكانية التي تسمح لك بوضع النصوص والصور والعناصر الأخرى فوق بعضها.

وحيث إن الطبقة تعد بمثابة حاوية، فيمكن التعامل مع أي شيء موجود عليها كوحدة واحدة مثل تحريك طبقة على أخرى أو إظهار أو إخفاء الطبقة كلها.

**تلميح** يمكنك تحريك الطبقات، كما تشاء، لوضع العناصر في المكان الذي تريده بالضبط، كما يمكنك استخدام الطبقات في وضع العناصر فوق بعضها البعض في الصفحة أو إظهار وإخفاء تلك الطبقات. إذا كنت حديث العهد باستخدام الطبقات، فواصل قراءة الأجزاء التالية وتعرف على كيفية إنشاء طبقات وإضافة صور وعناصر أخرى إليها وتحريكها.

## إنشاء الطبقات

لإنشاء طبقة، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

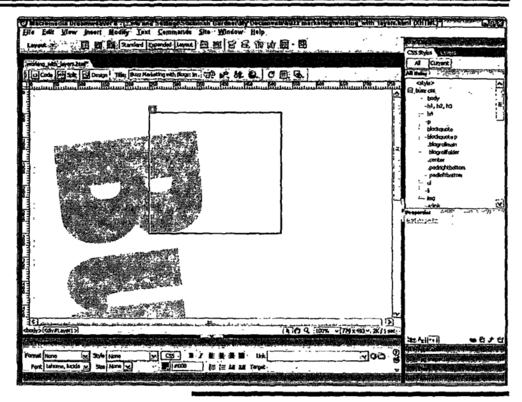
١ـ اختر **Insert ⇐ Layout Objects ⇐ Layer** .

سيتم عرض مربع عبارة عن طبقة خالية في أعلى الصفحة محدداً باللون الأزرق (انظر الشكل ٩-١).

أو انقر على زر Draw Layer في شريط Layout Insert، ثم انقر واسحب لإنشاء طبقة جديدة في أي مكان في مساحة العمل.

## الفرق بين مصطلح Layer وعلامة ترميز <Layer>

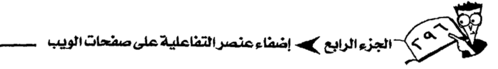
قد يكون مصطلح "الطبقات" محيراً بعض الشيء. يرجع السبب في ذلك إلى أنه قديماً، كانت توجد علامة ترميز خاصة بلغة HTML تعرف باسم <LAYER>، ولكنها لم تكن مطلقاً جزءاً من معايير وقواعد HTML، وقد أصبحت اليوم مهجورة تماماً. وبالرغم من ذلك، ربما تجد بعض الإشارات إلى هذه العلامة. لا تجعل الأمر يختلط عليك بين علامة ترميز <LAYER> الخاصة بلغة HTML وكلمة Layers التي تعني طبقات في Dreamweaver. فالطبقات يتم إدراجها باستخدام علامات ترميز <DIV> التي يتم التحكم فيها من خلال أنماط CSS.



**الشكل (٩-١)**: يمكن إنشاء طبقة في أي مكان في الصفحة.

### ٢- انقر في أي مكان على التخطيط الخاص بمربع الطبقة لتحديده.

عند الضغط بالماوس على تخطيط الطبقة، سيتحول المؤشر إلى سهم ذي أربعة رؤوس (أو يد في جهاز Mac). سيتم عرض أيضاً ثمانية مقابض تحديد حول محيط المربع.




**٣ـ انقر على المقابض واسحبها لتعديل حجم الطبقة.**

## إضافة عناصر إلى الطبقات وتعديل أحجامها وتغيير مواضعها

لتحقيق الاستفادة القصوى من الطبقة، يجب أن تضع شيئًا داخلها. في الحقيقة، يمكن وضع أي شيء في الطبقة يمكن وضعه في المستند. ولإضافة صور أو نصوص إلى الطبقة، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ انقر لوضع المؤشر داخل الطبقة.**

سيظهر مؤشر يومض داخل مربع الطبقة.

**٢ـ اختر Insert ⇐ Image .**

سيظهر مربع حوار Select Image Source.

**٣ـ انقر على اسم ملف الصورة التي تريد إدراجها.**

**٤ـ انقر على زر OK.**

سيظهر مربع حوار **Image Tag Accessibility Attributes**.




إذا لم تكن تريد فتح هذا المربع في كل مرة تدرج فيها صورة، فيمكنك تغيير سمات الوصول من خلال اختيار Edit ⇐ Preferences (في نظام تشغيل Windows) أو اختيار Dreamweaver ⇐ Preferences في نظام تشغيل (Mac).

**٥ـ املأ حقلي Alternate text وLong Description، ثم انقر على زر OK.**

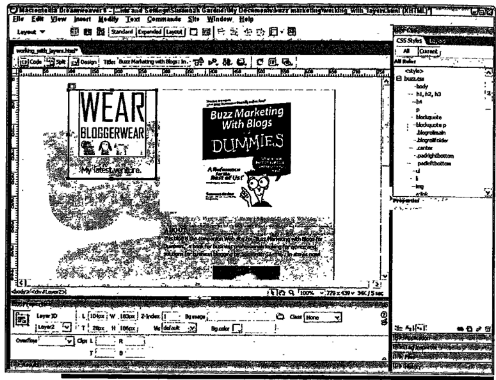
ستظهر الصورة في الطبقة.

**٦ـ حدد الصورة المطلوبة، واستخدم جزء Properties لإجراء أية تغييرات خاصة بالتنسيقات.**

يمكن تنسيق الصور في الطبقات بالكيفية نفسها التي تُنسق بها في صفحة HTML القياسية. على سبيل المثال، تعمل أيقونة Align Center على توسيط الصورة في الطبقة. لمزيد من المعلومات عن تنسيق الصور، انظر الفصل الخامس.

**٧ـ انقر داخل الطبقة مرةً أخرى لوضع المؤشر فيها وكتابة بعض النصوص (انظر الشكل ٩-٢).**






الشكل (٩-٢): يمكن إدراج صور ونصوص داخل الطبقات بالكيفية نفسها التي تُدرج بها داخل أي مستند.

**٨- ظلل النص وقم بتنسيقه باستخدام خيارات تنسيق النصوص الموجودة في جزء Properties أو من خلال تحديد خيارات التنسيق من قائمة Text أو باستخدام قائمة Style المنسدلة في جزء Properties لتطبيق أو تعريف أحد الأنماط.**

إن تنسيق النص داخل الطبقات أشبه بتنسيق النص داخل مستند Dreamweaver القياسي. انظر الفصل الثاني لمزيد من التفاصيل عن تنسيق النصوص.

**٩- انقر على علامة التبويب الموجودة في أعلى الجانب الأيسر من الطبقة أو انقر في أي مكان على حدود الطبقة لتحديدها.**

ستعرف أنك قد حددت الطبقة بنجاح عند ظهور مقابض تحديد على شكل مربعات سوداء صغيرة على الأركان وفي وسط كل جانب.

**١٠- انقر على أي مقبض واسحبه لتعديل حجم الطبقة.**

كقاعدة عامة، قم بتغيير حجم الطبقة بحيث تتناسب محتوياتها مع حدودها. وبذلك، سيصبح إدراج الطبقة على الصفحة أكثر سهولةً.

بدلاً من إجراء عملية سحب لتغــــيير الحجم، اكتب القياسات الجديدة الخاصة بالطول (H) والعرض (W) مباشرةً في جزء Properties (انظر الشكل ٩-٢). يعرض جزء Properties هذه الخيارات فقط عند تحديد الطبقة.

**١١- لتحريك الطبقة، انقر واسحب علامة التبويب الصغيرة (الموجودة في أعلى الجانب الأيسر من الطبقة عند تحديدها).**

وحيث إنه يمكن التحكم بدقة في وضع الطبقات، فمن الممكن نقلها إلى مكان معين في الصفحة، وعرضها في هذا المكان في برامج التصفح التي تدعم الطبقات مثل Netscape Navigator 4 وInternet Explorer 4 والإصدارات اللاحقة منهما.

يعرض جزء Properties أيضًا إحداثيات الطبقة عند تحديدها: فعلى سبيل المثال، يشير حرف (L) إلى اليسار، بينما يشير حرف (T) إلى الجزء العلوي. وبالإضافة إلى استخدام خاصية السحب والإسقاط في تحريك الطبقات، يمكن أيضًا تغيير موضع الطبقة عن طريق كتابة رقم معين في مربع (L) الذي يشير إلى عدد وحدات البكسل من الجانب الأيسر للصفحة ومربع (T) الذي يشير إلى عدد وحدات البكسل من أعلى الصفحة.

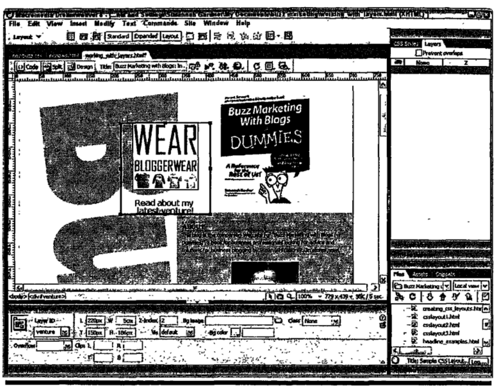
**١٢- لتسمية الطبقة، اكتب اسمها في مربع النص Layer ID الموجود في أعلى الركن الأيسر من جزء Properties.**

عند إنشاء طبقة جديدة، يقوم Dreamweaver كوضع افتراضي بتسميتها كالتالي: Layer1 وLayer2 وهكذا. قم بتغيير هذه الأسماء الافتراضية إلى أسماء وصفية، خاصةً إذا كنت تتعامل مع العديد من الطبقات في الصفحة؛ لأنها ستسهل عليك التعامل معها. تذكر أنك يجب أن تحدد الطبقة أولاً حتى تظهر خصائصها في جزء Properties.

## تجميع الطبقات والتحكم في إظهارها وإخفائها

من مميزات الطبقات أنه يمكن تجميعها على بعضها البعض وإظهارها أو إخفاؤها. وفي نهاية هذا الفصل، وبالتحديد في الجزء الذي يحمل عنوان "التعامل مع نصوص JavaScript المضمنة"، ستتعرف على المزيد من المعلومات عن كيفية استخدام هذه السمات مع نصوص JavaScript المضمنة لإنشاء مؤثر rollover ومؤثرات أخرى. لتجميع الطبقات، اسحب طبقة على أخرى. وعلى النقيض من الصور، فإن الطبقات تمنحك القدرة على التحكم الكامل في الصفحة من خلال توفير إمكانية وضع الطبقات على بعضها البعض. ولجعل الصور تتداخل مع بعضها البعض، ضع كل صورة على طبقة منفصلة، ثم قم بتحريك إحدى الطبقات

كي تصبح فوق الأخرى. ولمساعدتك في التحكم الطبقة العلوية، فإن Dreamweaver يزودك بطريقتين لتغيير ترتيب الطبقات: أولاً باستخدام مربع Z-Index الموجود في جزء Properties، ثانياً باستخدام لوحة Layers (انظر الشكل ٩-٣) التي يمكن الوصول إليها من خلال اختيار Window ⇐ Layers.




**الشكل (٩-٣):** باستخدام لوحة Layers، يمكن التحكم في خاصية إظهار الطبقات وترتيبها في المستند.

لتجميع الطبقات فوق بعضها البعض وتغيير ترتيبها وخصائص إظهارها، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١- افتح صفحة تشتمل على طبقتين أو أكثر.**

**٢- حدد الطبقة من خلال النقر في أي مكان على حدودها.**

**٣- اختر Window ⇐ Layers لفتح لوحة Layers.**

تشتمل لوحة Layers على أية طبقات موجودة في الصفحة. وإذا كانت لديك خلفية عن التعامل مع الطبقات في برامج مثل Adobe Photoshop أو Macromedia Fireworks، فربما تجد بعض أوجه تشابه بينها مثل الأيقونة التي على شكل عين والخاصة بالتحكم في إظهار الطبقة، بالإضافة إلى إمكانية سحب الطبقات إلى اللوحة لتغيير موضعها.

**٤ـ أعد ترتيب الطبقات من خلال تغيير رقم Z-Index الخاص بالطبقات والموجود في جزء Properties.**

يمكن أيضًا تغيير عدد Z-Index في لوحة Layers. يشير أقل رقم إلى آخر طبقة. ولتغيير هذا العدد، حدده أولاً، ثم اكتب الرقم الجديد.

يمكن إعادة تسمية الطبقة من خلال النقر نقرًا مزدوجًا على اسمها في لوحة Layers لتحديدها، ثم كتابة الاسم الجديد.

**٥ـ انقر على أيقونة العين الموجودة على الجانب الأيسر من أية طبقة موجودة في لوحة Layers، وقم بإظهار أو إخفاء الطبقة (انظر الشكل ٩-٣).**

إذا لم تظهر أيقونة العين، فسيتم ضبط خاصية الإظهار على القيمة الافتراضية دائمًا ألا وهي on إلا في حالة الطبقات المضمنة. (لمزيد من التفاصيل عن الطبقات المضمنة، انظر الجزء التالي). وإذا كانت أيقونة العين مفتوحةً، فهذا يعني أن الطبقة مرئية على الشاشة وفي المتصفح. أما إذا كانت مغلقةً، فإن الطبقة غير مرئية، ولكنها لا تزال موجودة. كل ما هناك أنها غير معروضة على الشاشة أو في المتصفح.

إذا أردت أن تمنع تداخل الطبقات، فحدد مربع الاختيار Prevent Overlaps.

## تضمين الطبقات داخل بعضها البعض

ثمة طريقةٌ أخرى لوضع الطبقات في الصفحة ألا وهي عن طريق تضمينها. إن الطبقة المضمنة عبارة عن طبقة مرتبطة بأخرى بشكل غير مرئي، وتربطها بالطبقة الأولى علاقة الرئيسي بالفرعي. تَستخدم الطبقة الفرعية الركن الأيسر العلوي من الطبقة الرئيسية كنقطة توجيه يبدأ عندها وضع الطبقة الفرعية على الرئيسية ـ بدلاً من الركن الأيسر العلوي من إطار المتصفح؛ لأنها مضمنةٌ في الطبقة الرئيسية. وحتى إذا كانت الطبقات موجودةً في أماكن مختلفة من الصفحة، فإنها لا تزال تحتفظ بعلاقة الرئيسي بالفرعي. وعند نقل الطبقة الرئيسية على الصفحة، فإن الطبقة المضمنة ستتحرك معها. ولتقريب المفهوم إلى ذهنك، فكِّر في علاقة الطبقة الرئيسية بالطبقة الفرعية مثل الشخص الذي يصطحب كلبه معه مقيداً بسلسلة. فأينما تحرك الشخص، تبعه الكلب، بالرغم من أن الكلب لا يزال يتحرك في المساحة التي يسمح بها طول السلسلة.

إذا أردت تضمين طبقة أخرى داخل الطبقة الفرعية، فإن هذا سيجعل الطبقة الفرعية رئيسيةً وفرعيةً في الوقت ذاته. وستستخدم الطبقة الجديدة الركن الأيسر العلوي من الطبقة الرئيسية لها كنقطة توجيه. وستظل الطبقة الأولى محتفظةً بسيطرتها على جميع الطبقات الفرعية لها ـ بحيث يتحركوا معها أينما تحركت.



تعتبر الطبقات المضمنة من بين الطرق التي تجعل محتويات التخطيط تتعامل مع بعضها البعض عند تحريكها في الصفحة. وبدلاً من التعامل مع العديد من الطبقات المختلفة، وتحريك كل واحدة على حدة، يمكن تجميعها في شكل مجموعات مرتبطة ببعضها البعض حتى يسهل إدارتها. والأكثر من ذلك، يمكن إظهار أو إخفاء المجموعة من خلال النقر على أيقونة العين الخاصة بالطبقة الرئيسية في لوحة Layers إذا تم ضبط خاصية الإظهار المتعلقة بالطبقة الفرعية على الوضع الافتراضي. (لا توجد أيقونة عين في لوحة Layers). عندما تكتسب خبرةً في التعامل مع الطبقات، وتبدأ في استخدام العديد منها في صفحتك، سيتعين عليك في هذه الحالة التعرف على مفهوم الاشتقاق. وبالرغم من ذلك، يجب أن تكون على حذر، فعندما يتم إظهار الطبقة الفرعية من خلال تنشيط أيقونة eye الخاصة بها أو إخفاؤها من خلال إلغاء تنشيط تلك الأيقونة في لوحة Layers، فإنها لن تتأثر بإعداد الإظهار الخاص بالطبقة الرئيسية.

لإنشاء طبقة مضمنة، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١- اختر Insert <= Layout Objects <= Layer .**

سيظهر مربع يمثل الطبقة الأولى الموجودة في أعلى الصفحة. وكوضع افتراضي، فإن Dreamweaver سيسمي الطبقة الأولى Layer1.

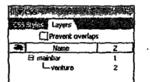
**٢- ضع المؤشر على الطبقة الأولى، واختر Insert <= Layout Objects <= Layer لإنشاء طبقة ثانية داخل الأولى.**

**٣- ضع الطبقة الثانية في أي مكان على الصفحة من خلال سحب علامة التبويب الصغيرة الموجودة في الركن الأيسر العلوي من مربع الطبقة أو النقر في أي مكان على حد الطبقة ثم سحبه.**

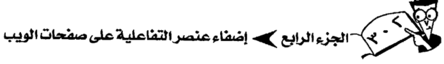
**٤- اختر Window <= Layers لفتح لوحة Layers إذا لم تكن موجودةً بالفعل.**

سيتم عرض لوحة Layers.

في لوحة Layers، ستجد أن الطبقة المضمنة معروضة أسفل الطبقة الرئيسية ومسبوقة بمسافة صغيرة - الأمر الذي يعني أنها تابعةً لها (انظر الشكل ٩-٤).




**الشكل (٩-٤):** تساعدك لوحة Layers في ضبط خاصية الإظهار والتحكم في ترتيب الطبقات. كما أنها تشير إلى علاقة الرئيسي بالفرعي التي تربط بين الطبقات.

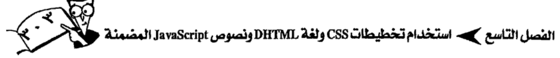



## ضبط خيارات الطبقات

شأن عناصر HTML الأخرى، فإن الطبقات تشتمل على العديد من السمات التي يمكن ضبطها. ويقوم برنامج Dreamweaver بعرض تلك السمات في جزء Properties عند تحديد أية طبقة.

تشرح القائمة التالية خيارات الطبقات ووظائفها:

- ✓ **Layer ID**: يمكن كتابة أي اسم وصفي في هذه القائمة المنسدلة الموجودة في الركن العلوي الأيسر من جزء Properties. إذا لم تحدد اسمًا للطبقة، فإن Dreamweaver سيكتب لها اسمًا نيابةً عنك. استخدم الرموز الرقمية والهجائية القياسية فقط في تسمية الطبقة (ولا تستخدم أحرف خاصة مثل المسافات أو الشرط المائلة أو النقاط أو الشرط العادية).
- ✓ **L (Left)**: تحدد هذه القيمة المسافة الفاصلة بين الطبقة والحد الأيسر من الصفحة أو الطبقة الرئيسية. هذا ويقوم Dreamweaver بتعيين هذه القيمة باستخدام البكسل كوحدة قياس، وذلك عند إنشاء أو تحريك إحدى الطبقات من خلال سحبها وإسقاطها. يمكنك أيضًا تعيين قيمة عددية باستخدام البكسل أو النسبة المئوية (سالبةً كانت أو موجبة) كوحدة قياس للتحكم في موضع العناصر.
- ✓ **T (Top)**: تحدد هذه القيمة المسافة الفاصلة بين الطبقة والجزء العلوي من الصفحة أو الطبقة الرئيسية. هذا ويقوم Dreamweaver بتعيين القيمة باستخدام البكسل كوحدة قياس، وذلك عند إنشاء أو تحريك إحدى الطبقات من خلال سحبها وإسقاطها. يمكنك أيضًا تعيين قيمة عددية باستخدام البكسل أو النسبة المئوية (سالبة كانت أو موجبة) للتحكم في موضع العناصر.
- ✓ **W (Width)**: يحدد Dreamweaver نسبة العرض تلقائيًا عند إنشاء إحدى الطبقات على الصفحة. يمكنك أيضًا تعيين قيمة عددية لتحديد العرض، كما يمكنك تغيير قيمة px (pixels) الافتراضية إلى أيٍ مما يلي: pc (picas) أو pt (points) أو in (inches) أو mm (millimeters) أو cm (centimeters) أو ٪ (النسبة المئوية للصفحة أو النسبة المئوية لعرض الطبقة الرئيسية). لا تترك أية مسافات بين الرقم والاختصار الخاص بوحدة القياس.
- ✓ **H (Height)**: يحدد Dreamweaver نسبة الطول تلقائيًا عند إنشاء إحدى الطبقات على الصفحة. يمكنك أيضًا تعيين قيمة عددية لتحديد الطول، كما يمكنك تغيير قيمة px (pixels) الافتراضية إلى أيٍ من وحدات القياس التالية: pc (picas) أو



pt (points) أو in (inches) أو mm (millimeters) أو cm (centimeters) أو ٪ (النسبة المئوية للصفحة أو النسبة المئوية لعرض الطبقة الرئيسية). لا تترك أية مسافات بين الرقم والاختصار الخاص بوحدة القياس.

✓ **Z-Index**: يحدد هذا الخيار موضع الطبقة وفقًا للطبقات الأخرى عند تجميعها. تظهر الطبقات ذات الأرقام الأكبر على الطبقات ذات الأرقام الأقل، وقد تكون القيم سالبةً أو موجبةً.

✓ **Vis**: يتحكم هذا الإعداد فيما إذا كانت الطبقة مرئيةً أم غير مرئية. ويمكن تعديل هذا الإعداد باستخدام إحدى اللغات البرمجية البسيطة مثل JavaScript لتغيير الطريقة التي يتم بها عرض الطبقات بشكل ديناميكي.

ويمكن الاختيار من بين الخيارات التالية:

- **Default**: إن الخيار الافتراضي في غالبية المتصفحات يستخدم خاصية visibility نفسها الخاصة بالطبقة الرئيسية. فإذا لم يكن هناك طبقة رئيسية، فإن الحالة الافتراضية للطبقات أن تكون مرئيةً.
- **Inherit**: يستخدم هذا الخيار خاصية visibility المتعلقة بالطبقة الرئيسية في الطبقة الفرعية.
- **Visible**: يُظهر هذا الخيار الطبقة الفرعية دائمًا بغض النظر عن قيمة الطبقة الرئيسية.
- **Hidden**: يجعل هذا الخيار الطبقة شفافةً (غير مرئية)، بغض النظر عن قيمة الطبقة الرئيسية. وحتى إذا كانت الطبقة مخفية، فإن جميع محتوياتها يتم تنزيلها عند عرض الصفحة في المتصفح. يمكن التحكم في خاصية visibility باستخدام نصوص JavaScript المضمنة التي سنتحدث عنها لاحقًا في هذا الفصل تحت عنوان "التعامل مع نصوص JavaScript المضمنة".

✓ **Bg Image**: باستخدام هذا الخيار، يمكن تحديد صورة الخلفية الخاصة بالطبقة بالطريقة نفسها التي تحدد بها صورة الخلفية لصفحة الويب. انقر على أيقونة المجلد لاختيار إحدى الصور أو كتابة الاسم والمسار في مربع النص.

✓ **Bg Color**: استخدم هذا الخيار لتحديد لون خلفية الطبقة. إن النقر على مربع الألوان سيفتح لوحة الألوان. إذا أردت أن تجعل خلفية الطبقة شفافةً، اترك خيار Bg Color خاليًا.

✓ **Overflow**: تحدد هذه الخيارات كيفية عرض محتويات الطبقة إذا تجاوزت الحجم الفعلي للطبقة.

يمكن تحديد أيٍ من خيارات Overflow التالية:

- **Visible**: إذا كانت الطبقة بها محتويات كثيرة، فإن هذا الخيار سيجعل المحتويات تخرج عن حواف الطبقة ـ بالرغم من أن هذا التأثير قد لا يعمل بالطريقة المتوقعة في متصفحات معينة. إن التأكد من أن المحتويات لن تخرج عن حدود الطبقة هو الأفضل دائمًا. قم بمعاينة النتائج في المتصفح للتأكد من الوصول إلى التأثير الذي تريده.
- **Hidden**: يعمل على قص حواف المحتويات التي لا تتناسب مع الحجم المحدد للطبقة. توخى الحذر من هذا الخيار؛ لأنه لا يزودك بأشرطة تمرير.
- **Scroll**: يعمل على إضافة أشرطة تمرير إلى جوانب الطبقة بغض النظر عما إذا كانت محتوياتها تتجاوز حجم الطبقة أم لا.
- **Auto**: يعرض هذا الخيار أشرطة تمرير فقط إذا لم تكن المحتويات تتناسب مع حدود الطبقة.

✓ **Clip**: يتحكم هذا الخيار في الأجزاء التي سيتم قصها من محتويات إحدى الطبقات إذا لم تكن الطبقة كبيرةً بما يكفي لعرض كل محتوياتها. يجب أن تحدد المسافة التي سيتم قصها من جميع الجوانب سواء أكانت من L (Left) وT (Top) وR (Right) وB (Bottom). ينبغي أن تحدد المساحة التي ستقصها باستخدام البكسل كوحدة قياس أو تختار القيمة Auto.

## تحويل الجداول إلى طبقات: تحديد مواضع العناصر بدقة على صفحات الويب القديمة

إذا أردت التحكم في مواضع العناصر بدقة في صفحة الويب باستخدام البكسل كوحدة قياس، فاستخدم الطبقات؛ لأنها أسهل طريقة للقيام بذلك. فهي تحقق لك مستوى عالٍ من الدقة لم يكن من الممكن تحقيقه باستخدام كود HTML القياسي. ولسوء الحظ، فإن هذا المستوى من الدقة لم يكن ممكنًا دائمًا؛ ففي الإصدارات رقم 4.0 وما قبلها من برامج التصفح، كانت الطبقات مجرد حلم يراود الكثيرين.

وعليه، ماذا سيحدث إذا أردت التعامل مع صفحة ويب أُنشأت باستخدام تقنيات قديمة أو ماذا سيكون عليه الحال إذا كنت تريد تطبيق أنماط CSS على تلك الصفحة؟ إذا واجهت مثل هذا الموقف، ستسعد كثيرًا عندما تعرف أن Dreamweaver قد زودك بأداة تساعدك في



القيام بذلك. باستخدام هذه السمة، يمكن تحويل التخطيط الذي أُنشأ منذ عدة سنوات مضت - باستخدام تقنيات قديمة - إلى صفحة HTML تستخدم الطبقات.

لتحويل صفحة تستخدم الجداول إلى صفحة تستخدم الطبقات مع الحفاظ على تخطيط الصفحة نفسه، اختر Modify ⇐ Convert ⇐ Layers to Tables . وسيقوم Dreamweaver بإعادة إنشاء الصفحة باستخدام الطبقات التي يمكن تعديل موضعها بسهولة باستخدام وحدات البكسل.

يمكن أن تستخدم طريقةً أخرى وتقوم بتحويل الطبقات إلى جداول. اختر Modify ⇐ Convert ⇐ Layers to Table ، وسيتم تحويل الطبقات إلى جدول يحاكي مواضع الطبقات، مع إمكانية استخدام خلايا الجداول للتحكم في أماكنها.



إن سمة Layers to Table الخاصة بتحويل الطبقات إلى جداول ليست مثالية؛ لأن الطبقات تتيح لك القيام بأشياء لا يمكن القيام بها باستخدام الجداول. على سبيل المثال، لا يمكنك تحويل صفحة تشتمل على طبقات مضمنة أو متداخلة. يستخدم بعض المصممين سمة Layers to Tables لإنشاء العديد من الصفحات، وتوجيه الزائرين إلى أنسب تصميم للجداول داخل برامج التصفح، حتى إذا كان يتعين عليهم التغيير في تركيب الجدول حتى يبدو شكله جيداً دون وجود سمات DHTML. فقط تأكد من استخدام سمة Save As لحفظ الصفحة المُحَوَّلة باسم جديد حتى يصبح لديك نسختان.

## استخدام تخطيطات CSS في تخطيط الصفحة

إلى جانب استخدام CSS في تنسيق الصفحة، يمكن التحكم أيضاً في تنسيق وتخطيط الصفحات باستخدام سمات CSS الخاصة بتحديد المواضع. لقد أصبحت تخطيطات CSS المعقدة بمثابة البديل الشائع لتخطيطات الجداول المركبة. وبالرغم من أن مصممي الويب المحترفين يأخذون وقتاً طويلاً في تعلم كيفية إنشاء غالبية تخطيطات CSS، فإنهم يقطفون ثمار ذلك بما توفره لهم تخطيطات CSS من مزايا تتمثل في تحرير التصميمات وإعادة تصميم المواقع بسرعة. والسؤال الذي يطرح نفسه الآن، هل ينبغي أن نستعيض عن تخطيطات الجداول بتخطيطات CSS؟ في الحقيقة، لا توجد إجابةٌ قاطعةٌ لذلك. فالجداول لا تزال تقنيةً جيدةً في التخطيط، ولكن من الصعب تحريرها وتحديثها من جميع الجوانب. يجب أن تتذكر في الوقت نفسه أن إنشاء تركيب CSS فَعّال يتطلب وقتاً وخبرةً، ناهيك عن الحاجة إلى إجراء المزيد من عمليات الاختبار في برامج التصفح التي تتوقع أن يستخدمها زائرو موقعك.




ألقِ نظرةً على صفحات الويب المصممة باستخدام CSS عند البدء في تعلم كيفية استخدام أنماط CSS في التخطيط. قم بزيارة الموقع التالي الذي أنشأه أحد محترفي استخدام أنماط CSS (www.meyerweb.com/eric/css/edge). بادر أيضًا إلى زيارة موقع CSS Zen Garden (www.csszengarden.com) ـ والذي هو عبارة عن مشروع جماعي يهدف إلى إعادة صياغة كود HTML باستخدام تصميمات CSS التي تم إنشاؤها باستخدام مصممي الجرافيكس. في هذه المواقع، ستجد العديد من الأمثلة على صفحات مصممة باستخدام CSS، وتلميحات مهمة عن كيفية استخدامها.

لاستخدام أنماط CSS في تخطيط الصفحة، تعرف على وظائف فئات Block وBorder وPositioning الموجودة في مربع حوار CSS Rule Definition كما أوضحنا في الفصل الثامن. وقبل أن تتعرف على هذه الموضوعات، تأكد من إلمامك التام بالأساسيات التي أوضحناها في الفصل الثامن.

## التعامل مع علامات الترميز من خلال أنماط CSS

تتعامل أنماط CSS مع أية علامة ترميز ـ خاصة بعنصر ما في مستند HTML ـ على أنها حاوية تضم مجموعة من السمات. وعند تعريف إحدى قواعد CSS وتطبيقها على صفحتك، فإنك بذلك تنشئ حاويةً في الصفحة تشتمل على مجموعة من السمات مثل الهوامش والحدود.

وبالرغم من إمكانية استخدام أي عنصر CSS في أغراض تتعلق بتخطيط الصفحة، فإن علامة ترميز <DIV> تُستخدم هي الأخرى في الغالب لإنشاء تخطيطات للصفحات. يرمز اختصار <DIV> إلى كلمة division والتي تعني تقسيم. وهذه العلامات تعتبر بمثابة حاويات تضم محتويات أخرى ـ بمعنى أننا ننشئ قسماً في الصفحة. وأي محتوى في الصفحة مدرج بين علامتي ترميز <DIV> المتعلقتين بالبداية والنهاية يصبح بمثابة كائن (ويُشار إليه أيضاً على أنه طبقة) يتضمن خصائص متعلقة به مثل الحدود والهوامش والطول والعرض الذي يمكن إدارته باستخدام أنماط CSS.

يمكن إضافة العناصر المضمنة (inline elements) ضمن نصوص الكود ولكن ليس لها علامات ترميز للبداية والنهاية. على سبيل المثال، تعتبر علامتا ترميز <B> و<IMG> من العناصر المضمنة التي يمكن وضعها الواحدة بعد الأخرى، مع إدراج فاصل عبارة عن سطر جديد لا يظهر بين كل عنصر والآخر. وهذه العناصر تتداخل بشكل عادي مع النصوص الموجودة في الصفحة.



وعلى النقيض من ذلك، فإن البلوكات هي التي تحدث قطعًا في الصفحة، فتقوم بعمل مربع أو بلوك يتم محاذاة عناصر الصفحة الأخرى حوله. تعتبر علامات ترميز HTML الأخرى بمثابة بلوكات مثل علامة ترميز <P> التي تنشئ فاصل أسطر قبل وبعد استخدامها، وهي لا تسمح بعرض أي شيء إلى جانبها. إن استخدام علامة ترميز <DIV> في إنشاء بلوكات أمرٌ سهلٌ للغاية، وهو ما سنفعله في الأجزاء التالية.

تجدر بنا الإشارة إلى أن طبقات Dreamweaver، التي تحدثنا عنها من قبل في هذا الفصل، تعتبر بمثابة بلوكات CSS تشتمل على سمات خاصة بالتحكم المطلق في تحديد المواضع تُطبق على تلك الطبقات.

## استخدام الفئات وعناصر التعريف

يمكن تطبيق أنماط CSS باستخدام إحدى الطرق التالية:

✓ **تعريف سمات معينة لعلامات ترميز HTML:** في كل مرة تُستخدم فيها علامة الترميز، تُطَبّق تلك السمات عليها.

✓ **إنشاء نمط مخصص يحمل اسمًا معينًا:** طَبّق النمط المخصص على العنصر الحالي في صفحة الويب من خلال إضافة سمة Class.

استخدم علامة ترميز <SPAN> بمفردها لتطبيق أحد الأنماط:

```
<SPAN CLASS="HEADLINE">Headline text</SPAN>
```

أو طَبّق النمط على علامة ترميز HTML الحالية:

```
<P CLASS="HEADLINE">Headline text</P>
```

✓ **تعريف سمات محددة تُستخدم مرةً واحدة في صفحة الويب:** على سبيل المثال، عند إنشاء تذييل أسفل الصفحة يتعلق بحقوق النشر، سيتم تطبيق نمطه المميز باستخدام سمة ID.

يمكن تطبيق سمة ID على أية علامة ترميز، ولكنها في الغالب تُستخدم مع علامة ترميز <DIV>:

```
<DIV ID="COPYRIGHT">Copyright 2005</DIV>
```

## إنشاء تخطيط CSS

في هذا الجزء، ستتعرف على كيفية إنشاء تخطيط CSS مخصص. يعتبر هذا الخيار أكثر تعقيداً من الطبقات في Dreamweaver، ولكنه يوفر لك مزيداً من التحكم.




في هذا الجزء، سنستخدم علامة ترميز <DIV> لإنشاء نموذج للتخطيط. وعندما تصبح ماهراً في استخدام هذه التقنية، ستستطيع تصميم أي نوع من تخطيطات صفحة CSS. يعرض الشكل (٩-٥) صفحة ويب تشتمل على تخطيط CSS.

## نقطة البداية

للبدء في إنشاء تخطيط CSS، يجب أن تنشئ صفحةً جديدةً، وتضع بعض النصوص فيها:

**١ـ أنشئ مستنداً جديداً من خلال اختيار File ⇐ New .**

سيتم عرض إطار New Document.

**٢ـ اختر Basic Page من قائمة Category وHTML من قائمة Basic Page، ثم انقر على زر Create.**

سيتم فتح مستند جديد في إطار Document.

**٣ـ اكتب عبارة تعريف في أعلى المستند، ثم اضغط على مفتاح Enter (أو Return) مرةً واحدةً لبدء فقرة جديدة.**

في هذا المثال (انظر الشكل ٩-٥)، كتبنا عبارة "Logo would be here".

**٤ـ كرر الخطوة الثالثة كلما دعت الحاجة لذلك.**

في هذا المثال (انظر الشكل ٩-٥)، أنشأنا بلوكين من النصوص يحتويان على العبارتين التاليتين: "Left-hand column" و"Main column".

**٥ـ اختر File ⇐ Save ، ثم احفظ المستند.**

# إنشاء وتطبيق قواعد *CSS*

بعد كتابة النص المطلوب في القالب، يجب أن تنشئ أنماط (Styles) تتحكم في التخطيط وتطبقه على النص.

قم بتنفيذ الخطوات التالية لإنشاء مربع تحديد محاط بخطوط متقطعة (انظر الشكل ٩-١):

**١ـ انقر واسحب لتحديد كل النص الموجود في المستند.**

**٢ـ اختر Insert ⇐ Layout Objects ⇐ Div Tag.**

سيتم عرض مربع حوار Insert Div Tag (انظر الشكل ٩-٦).



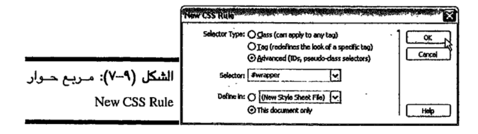


الشكل (٩-٥): استخدم أنماط CSS في إنشاء تخطيط بسيط للصفحة.

الشكل (٩-٦): مـربـع حـوار Insert Div Tag

٣ـ انقر على زر New CSS Style.

سيتم عرض مربع حوار New CSS Style (انظر الشكل ٩-٧).




الشكل (٩-٧): مـربـع حـوار New CSS Rule

٤ـ **حدد زر الاختيار Advanced.**

٥ـ **اكتب اسمًا في حقل Selector.**

تذكر

يمكن كتابة أي اسم في حقل Selector لتعريف عنصر التحديد الذي تنشئه. تأكد من عدم استخدام أية مسافات أو أحرف خاصة، مع تضمين علامة # دائمًا ـ فهذه هي الطريقة المستخدمة في الإشارة إلى أي ID selector في أنماط CSS.

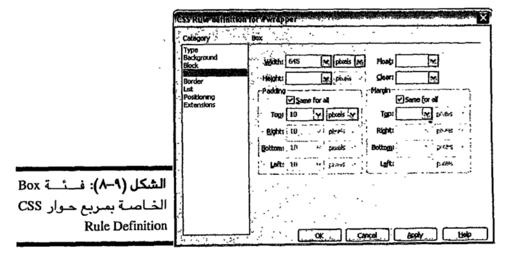
وفي هذا المثال، كتبنا wrapper # في حقل Selector.

٦ـ **حدد زر الاختيار This Document Only، ثم انقر على زر OK.**

سيتم عرض مربع حوار CSS Rule Definition.

٧ـ **حدد فئة Box، واختر الإعدادات التالية (انظر الشكل ٩ـ٨):**

- **Width:** 645 pixel.
- **Padding:** اكتب القيمة 10 pixel في الحقل الموجود إلى جوار مربع النص Top، وحدد مربع الاختيار Same For All لتطبيق المسافة الفاصلة بين المحتوى وحدوده على جميع الجوانب من أعلى وأسفل وإلى اليمين واليسار.

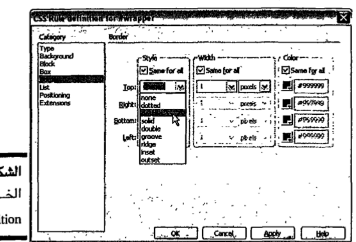



الشكل (٩ـ٨): فئة Box الخاصة بمربع حوار CSS Rule Definition

٨ـ **حدد فئة Border، وتأكد من تحديد مربع الاختيار Same for All على جميع السمات، ثم اختر الإعدادات التالية المجاورة لمربع Top (انظر الشكل ٩ـ٩):**



- **Style : Dashed**
- **Width:** القيمة 1 pixel (يجب أن تختار وحدة القياس Pixel من القائمة المنسدلة وتكتب القيمة 1).
- **Color:** القيمة 999999# (يمكن أيضاً استخدام مجموعة الألوان لتحديد أية قيمة سداسي عشرية للون، كما هو الحال عند تحديد لون الخلفية للنص أو لون النص في صفحة الويب).



**الشكل (٩-٩):** فئة Border الخاصة بمربع حوار CSS Rule Definition

**٩ـ انقر على زر OK لإغلاق مربع حوار CSS Rule Definition.**

**١٠ـ انقر على زر OK لإغلاق مربع حوار Insert Div Tag.**

سيتم إنشاء النمط وإظهاره في لوحة CSS، وتطبيقه على النص في إطار Document.

قم بتنفيذ الخطوات التالية لتعرف أحد الأنماط وتطبيقه على أية أعمدة أخرى:

**١ـ انقر واسحب لتحديد النص الذي تريد إدراجه في العمود الموجود في المستند.**

في الشكل (٩-٥)، كتبنا النص التالي: Left-hand column.

**٢ـ اختر Insert ⇐ Layout Objects ⇐ Div Tag .**

سيتم عرض مربع حوار Insert Div Tag (انظر الشكل ٩-٦).

**٣ـ انقر على زر New CSS Style.**

سيتم عرض مربع حوار New CSS Rule (انظر الشكل ٩-٧).

**٤ـ حدد زر الاختيار Advanced.**

**٥ـ اكتب اسم عنصر التحديد في حقل Selector.**

في هذا المثال، استخدمنا left# كاسم لعنصر التحديد.

**٦ـ حدد زر الاختيار This Document Only، ثم انقر على زر OK.**

سيتم عرض مربع حوار CSS Rule Definition (كما هو موضح في الشكل ٩–١٠).

**٧ـ حدد فئة Box، واختر الإعدادات التالية:**

- **Width:** 225 pixels
- **Float:** Left

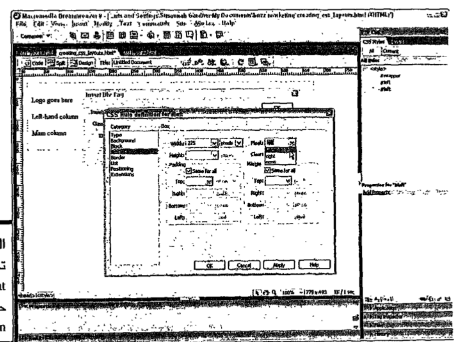
**٨ـ حدد فئة Border واختر الإعدادات التالية، مع التأكد من تحديد مربع الاختيار Same for All لكل سمة:**

- **Style:** Solid
- **Width:** 1 pixel (اختر Pixels أولاً من القائمة المنسدلة، ثم اكتب القيمة 1).
- **Color:** #000000 (يمكن استخدام مجموعة الألوان لتحديد أية قيمة سداسي عشرية للألوان كما هو الحال عند تحديد لون الخلفية أو لون النص في صفحة الويب).

**٩ـ انقر على زر OK لإغلاق مربع حوار CSS Rule Definition.**

**١٠ـ انقر على زر OK لإغلاق مربع حوار Insert Div Tag.**

سيتم إنشاء النمط وإظهاره في لوحة CSS، ثم تطبيقه على النص.



**الشكل (٩–١٠):** تعريف سمة Float في مربع حوار CSS Rule Definition

يعمل النمط الأخير على تعريف العمود الرئيسي أو Main column. (انظر الشكل ٩–٥):

**١ـ انقر على النص واسحبه.**

في هذا المثال، كتبنا النص التالي: Main column.

**٢ـ اختر Insert ⇐ Layout Objects ⇐ Div Tag .**

سيتم عرض مربع حوار Insert Div Tag.

**٣ـ انقر على زر New CSS Style.**

سيتم عرض مربع حوار New CSS Style.

**٤ـ حدد زر الاختيار Advanced.**

**٥ـ اكتب اسم عنصر التحديد في حقل Selector.**

في هذا المثال كتبنا: #main.

**٦ـ حدد مربع الاختيار Define in This Document Only، ثم انقر على زر OK.**

سيتم عرض مربع حوار CSS Rule definition.

**٧ـ حدد فئة Box، واختر الإعدادات التالية:**

- **Width:** 400 pixels
- **Float:** Right

**٨ـ حدد فئة Border، واختر الإعدادات التالية، وتأكد من تحديد مربع Same for All في كل سمة:**

- **Style:** Solid.
- **Width:** 1 pixel (اختر Pixels من القائمة المنسدلة، واكتب القيمة 1).
- **Color:** #FF0099 (يمكنك أيضًا استخدام مجموعة الألوان لتحديد أية قيمة سداسي عشرية للألوان، بالطريقة نفسها التي تحدد بها لون الخلفية أو لون النص في صفحة الويب).

**٩ـ انقر على زر OK.**

**١٠ـ انقر على زر OK لإغلاق مربع حوار Insert Div Tag، مع التأكد من ظهور الاسم في حقل ID.**

سيتم إنشاء النمط وإظهاره في لوحة CSS، وتطبيقه على النص.

ها أنت الآن قد أنشأت تخطيط CSS، ولكنك تحتاج إلى التعرف على الأسلوبين التاليين لاستخدامهما في عملك:

- ✓ أولاً: تعمل سمة Float على محاذاة العنصر الموجود في صفحة الويب إلى اليمين أو اليسار، مع إحاطته بالعناصر الأخرى (بمعنى إدراجه بداخلها). فالنص يلتف إلى يمين العنصر الذي تمت محاذاته إلى اليسار، كما هو الحال عند استخدام سمة Align مع علامة الترميز <IMG>. لجعل التخطيط يشبه ذلك الموضح في الشكل (٩-٥) بالضبط، استخدم مفتاح Enter (أو Return) لإضافة مسافة أسفل السطر الأول من النص، ثم كتابة بعض النصوص الإضافية.
- ✓ ثانياً من خلال إنشاء علامة ترميز <DIV> التي تحتوي على عمودين صغيرين وضبط سمة Padding، يمكن ترك مسافة بين الحدود والمحتويات في علامة ترميز <DIV>.




جرب استخدام هذا التخطيط من خلال إضافة بعض النصوص وعناصر HTML الأخرى، ناهيك عن أنماط CSS. يمكن لعلامة ترميز <DIV> أن تحتوي على أية محتويات يمكن أن تدرجها في صفحة الويب.

بالرغم من أن هذا الأسلوب في التخطيط قد يبدو معقداً بعض الشيء، فإنه فعّالٌ للغاية، ويتم تحميله بسرعة في المتصفح؛ لأنه يحتوي على قدر يسير من كود HTML. يعتمد أسلوب التخطيط هذا على تحديد مواضع البلوكات بالنسبة لبعضها البعض. وهو يتأثر بإعدادات الهوامش والمسافات الفاصلة بين حدود الخلايا ومحتوياتها. (انظر الكود في طريقة العرض Code).

## نبذة عن *DHTML*

حظيت لغة DHTML بكل اهتمام يمكن أن تتخيله. فهي لا تؤدي العديد من المهام فقط، وإنما يمكن من خلالها أيضاً إضافة العديد من الوظائف إلى صفحة الويب - الأمر الذي كان يستحيل القيام به باستخدام HTML وحدها. وفي الحقيقة، فإن DHTML شبيهةٌ بلغة HTML، وهي تعتمد على استخدام تقنيات البرمجة المتطورة لإنشاء محتوى ديناميكي - يستحيل إنشاؤه باستخدام HTML وحدها. ويُقصد بالمحتوى الديناميكي أنه يمكنك إنشاء وتغيير محتويات الصفحات بعد تحميل الصفحة في المتصفح. وقبل ذلك، فقد استُخدمت لغة JavaScript من قبل المصممين في إضافة مؤثرات ديناميكية إلى صفحات الويب لفترة قصيرة من الوقت. ولكن باستخدام DHTML، يمكن تطوير السمات الخاصة بعلامات ترميز HTML - الأمر الذي يعني أنه يمكنك إنشاء العديد من المؤثرات المختلفة وتنفيذها بسرعة.

أما عن مساوئ DHTML فهي المساوئ نفسها التي تعيب أية تقنية ويب متطورة. بمعنى آخر، حيث إن برامج التصفح لا تتفق جميعها في الدعم الذي تقدمه، فبعض الوظائف الممتعة التي تقوم بها DHTML قد لا يتم تشغيلها في جميع برامج التصفح. لذا، فإن اختبار هذه المؤثرات في جميع برامج التصفح التي تعتقد أن زائري موقعك ربما يستخدمونها أمرٌ

مهمٌ في حد ذاته. والآن، يشتمل Dreamweaver على سمات جعلته أسهل في الاستخدام عن ذي قبل في تصميم الصفحات التي تعمل في العديد من برامج التصفح.

وبالرغم من ذلك، فإن DHTML أكثر صعوبةً في الكتابة من لغة HTML التقليدية القديمة. حتى مقاطع HTML، التي تعتبر معقدةً بالنسبة للعديد من معايير تصميم الويب، تبدو سهلةً نسبيًا مقارنةً بكود JavaScript وأي كود يتعين عليك كتابته لإنشاء صفحات DHTML. وهذه هي الميزة التي ينفرد بها Dreamweaver، فشركة Macromedia قدمت العديد من الأدوات التي تساعدك في إنشاء مؤثرات DHTML دون الحاجة إلى أن تصبح مبرمج JavaScript.

## التعامل مع نصوص *JavaScript* المضمنة

صُمم بعضٌ من السمات الممتعة المستخدمة اليوم على الويب باستخدام نصوص كود مضمنة (built-in behaviors) في Dreamweaver. تَستخدم هذه النصوص لغةً برمجيةً بسيطة يُطلق عليها JavaScript. وبعضٌ من هذه النصوص يستخدم لغة DHTML والبعض الآخر لا يستخدمها - وهي طريقةٌ سهلةٌ تضفي نوعًا من التفاعلية على صفحات الويب. يمكن تطبيق هذه النصوص على العديد من العناصر في صفحة HTML، بل وعلى الصفحة بأكملها. إن كتابة كود JavaScript يعتبر أكثر تعقيدًا من كتابة كود HTML، ولكنه ليس في مثل صعوبة لغات برمجية أخرى مثل C أو ++C أو Java. تذكر أن لغتي Java و JavaScript مختلفتان عن بعضهما البعض. (انظر الفصل الحادي عشر لمزيد من المعلومات عن Java Applets ومعرفة أوجه الاختلاف بين هاتين اللغتين). ولكن Dreamweaver يعفيك من كتابة نصوص JavaScript من خلال واجهة الاستخدام البسيطة التي ينفرد بها والتي لا تتطلب منك سوى النقر على الوظيفة المطلوبة فيقوم هو نيابةً عنك بإدراج الكود المطلوب في طريقة العرض View.

باستخدام الخيارات الخاصة بنصوص JavaScript المضمنة، يمكن تغيير الصور بمجرد وضع المستخدمين لمؤشرات الماوس عليها (تقنية rollover) أو جعل الطبقة قابلةً للسحب من جانب المشاهد الذي يستعرض صفحة الويب. إن الجمع بين نصوص JavaScript المضمنة والطبقات يضيف العديد من الإمكانات الرائعة إلى صفحة الويب ويعمل على تحميلها بشكل أسرع.

فكّر في النص البرمجي على أنه عبارة عن حدث وإجراء؛ فعندما يستدعي برنامج Dreamweaver الحدث، يتم تنفيذ إجراء مرتبط به. ربما تكون على دراية بالنص البرمجي الخاص بمؤثر rollover ـ الذي تتغير فيه الصورة لأخرى. يعتبر وضع المؤشر على الصورة بمثابة الحدث، أما الإجراء فهو تحويل الصورة الأصلية إلى أخرى. إن مؤثرات rollover شائعة الاستخدام في عمليات استعراض صفحات الويب، فالوقوف بمؤشر الماوس على أحد الأزرار المستخدمة في الاستعراض يجعله مميزًا. يمكن استخدام نصوص JavaScript المضمنة في إضفاء مؤثرات على النصوص والصور والطبقات.

إذا كنت ترغب في إضافة بعض السمات التفاعلية الرائعة إلى صفحة الويب - مثل جعل العنصر يومض أو تنبثق منه قائمة عند وقوف المستخدم بمؤشر الماوس على إحدى الصور أو النقر على أحد الروابط، فستعجب كثيراً بنصوص JavaScript المضمنة في Dreamweaver. ولمعرفة أهمية ما يقوم به Dreamweaver من أجلك، انتقل إلى طريقة العرض Code بعد إضافة النص البرمجي لإلقاء نظرة على الكود المعقد المطلوب لإنشاء مثل هذه النصوص البرمجية. إذا لم يكن شكل الكود يروق لك، فانتقل إلى طريقة العرض Design، ودع برنامج Dreamweaver يتولى عنك مهمة كتابة نصوص الكود.

عند استخدام نصوص JavaScript المضمنة في Dreamweaver، استخدم مربعات الحوار لإنشاء مؤثرات تفاعلية. يمكن إضافة نصوص برمجية إلى إحدى الصفحات أو أحد الروابط أو الصور أو العناصر الموجودة في الصفحة بمجرد تحديد العنصر واختيار النص البرمجي الذي تريد إضافته من علامة تبويب Behaviors الموجودة في لوحة Tag.

تعرض الأجزاء التالية كيفية استخدام نصوص JavaScript المضمنة في فتح إطار جديد أو إنشاء مؤثر rollover على سبيل المثال. وفي الحقيقة، يوجد في Dreamweaver ما لا يقل عن 20 نص برمجي مضمن، لذا، لن يتسع المقام هنا لتناولهم جميعاً بالمناقشة. ولكن بعد أن تعرف كيفية تطبيق اثنين منهم، ستصبح لديك فكرةً عن كيفية استخدام الباقي. بعد ذلك، يمكن أن تجرب باقي النصوص البرمجية حتى تعرف الوظائف الرائعة التي تقوم بها.

## استخدام نصوص *JavaScript* المضمنة في فتح إطار جديد في المتصفح

يمكن استخدام نصوص JavaScript المضمنة في Dreamweaver في إنشاء العديد من السمات التفاعلية مثل فتح إطار جديد في المتصفح بمجرد النقر على الرابط. وهذا بدوره يساعد في جعل المعلومات الإضافية متاحةً دون الخروج من الصفحة الأصلية التي يستعرضها الزائر. وبالرغم من أن الخطوات التالية ستزودك بتعليمات تتعلق بنص برمجي معين، فيمكن استخدامها في تطبيق أي نص برمجي آخر على صورة محددة أو عنصر آخر.

لإضافة نص برمجي يطبق مؤشراً معيناً على إحدى الصور المحددة (أو أي عنصر آخر) في الصفحة، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١- حدد الصورة الموجودة في الصفحة من خلال النقر عليها.**

يمكن تحديد أي نص أو صورة أو طبقة في الصفحة وتطبيق النص البرمجي المضمن عليها بهذه الطريقة.

لتطبيق أحد النصوص البرمجية على الصفحة بأكملها، انقر على علامة ترميز <BODY> في الجزء الخاص بعلامات الترميز والموجود أقصى الجانب الأيسر من شريط المعلومات، وبالتحديد أسفل إطار Document.




**٢ـ أنشئ رابطًا للصورة أو النص الذي تتعامل معه.**

يتم تنفيذ كثير من العمليات مثل فتح المتصفح أو تطبيق مؤثر rollover على الصور؛ عندما يقوم المستخدم بالنقر أو تحريك مؤشر الماوس على النص أو الصورة التي تقوم بتشغيل الحدث. وحتى يعرف المستخدم أن هذا الأمر ممكنًا، تأكد من جعل النص أو الصورة بمثابة رابط؛ بحيث يتغير شكل مؤشر الماوس الخاص بالمستخدم؛ فيشجعه بذلك على النقر.

لا تشعر بالقلق إذا لم تكن ترغب في جعل النص البرمجي بمثابة رابط يفتح صفحة ويب جديدة بمجرد النقر عليه، فيمكنك أن "تخدع" المتصفح فيجعل النص يبدو كما لو كان رابط في حين أنه ليس كذلك:

- اكتب javascript:void(0) في مربع Link وبالتحديد في جزء Properties الخاص بالصورة أو النص أو الطبقة التي تتعامل معها. فهذا الكود سيجعل العنصر بمثابة رابط، ولكنه يعني أن المتصفح لن يفتح صفحة ويب جديدة عند النقر على الرابط. إن الخدعة تنطلي فقط على المستخدمين لم يلغوا تشغيل JavaScript في برامج التصفح الخاصة بهم.
- اكتب علامة (#) في مربع Link في جزء Properties. سيُعاد تحميل المتصفح في الصفحة نفسها بدلاً من فتح صفحة جديدة.

**٣ـ اختر Window ⇐ Behaviors لفتح لوحة Behaviors.**

**٤ـ انقر على علامة (+)، واختر النص البرمجي الذي تريده من القائمة المنبثقة.**

يمكن اختيار أحد النصوص البرمجية من القائمة المنبثقة. في الشكل (٩-١١)، اخترنا النص البرمجي Open Browser Window.

سيتم فتح مربع حوار خصيصًا لهذا النص البرمجي لتحديد خصائصه.

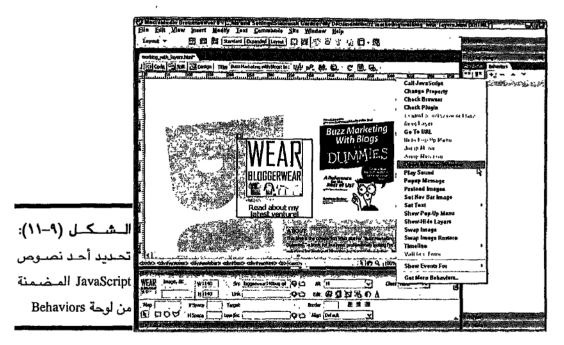



إذا كان النص البرمجي رمادي اللون، فهذا يعني أنه لا يتعلق بالعنصر الذي حددته. على سبيل المثال، سيتم تطبيق النص البرمجي Drag Layer فقط على الطبقة. ولكن لونها سيتحول إلى الرمادي اللون إذا حددت أحد النصوص أو إحدى الصور.

**٥ـ حدد الخيارات الخاصة بالمعاملات للتحكم في الكيفية التي تريد تشغيل بها النص البرمجي.**

يطبق النص البرمجي Open Browser Window حدثًا معينًا بحيث عندما ينقر أحد الأشخاص على الصورة التي طبقت عليها هذا النص البرمجي، يتم عرض إطار جديد في المتصفح. يساعدك هذا المربع في ضبط الخصائص التي تحدد الطريقة التي سيُعرض بها الإطار الجديد في المتصفح. (على سبيل المثال، يمكن تحديد حجم الإطار الجديد للمتصفح بحيث يبدو مثل ذلك الموضح في الشكل ٩-١٢).

في المثال الموضح في الشكل (٩-١٢)، يعتبر حقل URL to Display هو المكان الذي ستكتب فيه عنوان الصفحة التي تريد فتحها في الإطار الجديد في المتصفح. ليس هذا فقط، ولكن من خلال ضبط طول وعرض الإطار، تستطيع أن تحدد حجم الإطار الجديد. يمكنك أيضاً تحديد السمات الذي تريد إدراجها في الإطار. حدد مربعات الاختيار التالية: Navigation Toolbar وLocation Toolbar وStatus Bar وMenu Bar و Scrollbars As Needed أو Resize Handles إذا كنت تريد تضمين أي من هذه السمات في أي إطار جديد في المتصفح. وأخيراً، يمكن تسمية الإطار الجديد ـ الأمر الذي تظهر أهميته عند استخدام هذا الإطار الجديد كوجهة وتحميل صفحات أخرى فيه.




**الشكل (٩-١١):** تحديد أحد نصوص JavaScript المضمنة من لوحة Behaviors

**٦ـ بعد تحديد المعاملات الخاصة بالنص البرمجي، انقر على زر OK.**

سيتم إغلاق مربع الحوار، وسيظهر نص برمجي جديد في لوحة Behaviors.

Open Browser Window
URL to display: http://www.bloggerwear.com [Browse...]
Window width: 600 Window height: 350
Attributes: Navigation toolbar, Menu bar, Location toolbar, Scrollbars as needed, Status bar, Resize handles
Window name: venturepopup
OK / Cancel / Help

**الشكل (٩-١٢):** اختر النص البرمجي من لوحة Behaviors، وسيظهر مربع حوار أمامك يعرض العديد من الخيارات المختلفة للتحكم في هذا النص.

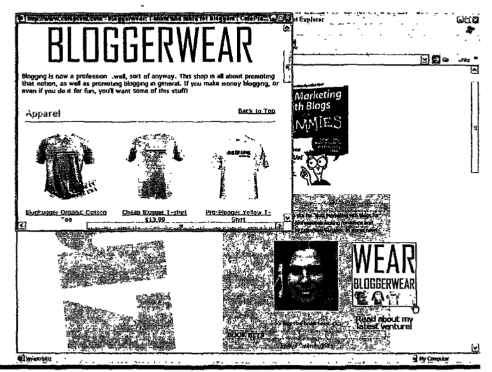
**٧ـ لتغيير الحدث الذي يقوم بتشغيل النص البرمجي، حدد الحدث الحالي من أقصى يسار لوحة Panels.**

سيتم فتح قائمة Events المنسدلة التي يمكن منها تحديد العديد من الأحداث لتشغيل النص البرمجي.

من أكثر الأحداث شيوعًا حدث onClick ـ الذي يعمل على فتح إطار جديد في المتصفح عند نقر المستخدم على الصورة. لمزيد من المعلومات عن الأحداث ووظيفة كل واحد، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "اختيار أفضل حدث لتنفيذ النص البرمجي" لاحقًا في هذا الفصل.

**٨ـ لاختبار الحدث، اختر File <= Preview in Browser ، ثم حدد المتصفح الذي تريد اختبار العمل فيه.**

وبغض النظر عن المتصفح الذي ستختاره لمعاينة الصفحة، انقر على الصورة لاختبار ما إذا كان سيتم فتح إطار جديد للمتصفح أم لا (انظر الشكل ٩-١٣).




**الشكل (٩-١٣):** سيساعدك النص البرمجي Open Browser Window في التحكم في حجم وسمات الإطار الجديد الذي ستفتحه على الإطار الرئيسي.




إذا كنت تستخدم نصوص JavaScript المضمنة، فتجنب بدء أسماء الملفات بأية أرقام أو استخدام شرطة مائلة. فهي ليست فكرةً جيدةً على الإطلاق لتسمية الملفات؛ ولكنها تسبب مشكلات عند تشغيل نصوص JavaScript المضمنة من Dreamweaver. لذا، فالأفضل والأكثر أمانًا أن تتجنب استخدام الشرط المائلة أو الأرقام في بداية اسم الملف (وإن كان يمكنك استخدام الأرقام في أي مكان آخر في الاسم).

### إضافة نصوص JavaScript جديدة إلى Dreamweaver

إذا كنت تعرف كيف تكتب نصوص JavaScript، فيمكنك إضافة نصوص برمجية من إنشائك إلى قائمة الاختيارات في Dreamweaver. يمكنك أيضًا البحث عن نصوص برمجية جديدة من إنشاء شركة Macromedia أو من إنشاء مطورين آخرين وتنزيلها مجانًا، ثم إضافتها إلى Dreamweaver. يمكنك أيضًا شراء عدد من البرامج الملحقة، وإضافة عمليات جديدة من خلال Dreamweaver Exchange الموجود في موقع Macromedia: www.macromedia.com/exchange/dreamweaver.

للذهاب إلى هذا الموقع، وتجربة نصوص برمجية جديدة، انقر على علامة (+) الموجودة في لوحة Behaviors، وحدد خيار Get More Behaviors الموجود أسفل القائمة المنبثقة. هذه العملية تعمل على تشغيل متصفح الويب الافتراضي، كما أنها تربطك بجزء Dreamweaver Exchange الموجود على موقع Macromedia إذا كنت متصلاً بالإنترنت.

## إضافة النص البرمجي الخاص بمؤثر *rollover*

تعد الصور المتغيرة أو ما يطلق عليه Images Rollover من أكثر العناصر التفاعلية استخداماً على مواقع الويب. باستخدام مؤثرات rollover، يمكن تبديل الصورة بأخرى عند الوقوف عليها بمؤشر الماوس - الأمر الذي يترك انطباعًا في ذهن المستخدم عند التفاعل مع الموقع. ومن المؤكد أنك قد شاهدت هذا المؤثر في إحدى قوائم الاستعراض الخاصة بأحد المواقع. ومرةً أخرى، فقد أوردنا هذا المثال؛ لأنه أحد النصوص البرمجية الشائعة الاستخدام، ولكن يمكنك اتباع الخطوات نفسها لتطبيق العديد من نصوص JavaScript المضمنة في Dreamweaver.




حيث إن صور rollover شائعة الاستخدام على الإنترنت، فإن Dreamweaver يشتمل على أحد الخيارات المتعلقة بمؤثر rollover. ولإنشاء مؤثر rollover باستخدام هذه السمة، اختر Insert ⇐ Image Objects ⇐ Rollover Image ، ثم اكتب اسم صورتين في مربع الحوار. وبالرغم من ذلك، فإن استخدام مربع حوار Behavior في إنشاء مؤثر rollover يمنحك مزيداً من الخيارات المتعلقة بكيفية عرض صور rollover وما يجب أن يفعله المستخدم لتشغيل هذا المؤثر.



لإنشاء صورة متغيرة (rollover) في Dreamweaver، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ انقر لوضع المؤشر في الصفحة حيث تريد أن يظهر مؤثر rollover.**

تتطلب مؤثرات rollover صورتين على الأقل: واحدة كصورة مبدئية والأخرى كصورة بديلة. وفي الحقيقة، فإنك الصور البديلة يجب أن يكون لها مواصفات خاصة لتطبيق مؤثر rollover. على سبيل المثال، يجب أن تكون الصورتان متطابقتين في الأبعاد، وإلا فإنك ستحصل على مؤثرات غريبة وغير متناسبة.

**٢ـ اختر Insert ⇐ Image Objects ⇐ Rollover Image لفتح مربع حوار Insert Rollover Image.**

سيتم فتح مربع حوار Insert Rollover Image، كما هو موضح في الشكل (٩-١٤).

Insert Rollover Image

Image name: bloggerbutton

Orignal image: bloggerwear.gif Browse...

Rollover image: bloggerwear_over.gif Browse...

Preload rollover image

Alternate text: Get Bloggerwear!

When clicked, Go to URL: http://www.bloggerwear.com Browse...

OK

Cancel

Help

**الشكل (٩-١٤):** في مربع حوار Rollover Image، يمكن تحديد الصور الأصلية والصور البديلة.

**٣ـ قم بتسمية الصورة في حقل Image Name الموجود في مربع الحوار.**

لتطبيق نص برمجي على أحد العناصر وليكن صورةً، يجب أن يكون هذا العنصر محدد الاسم حتى يستطيع النص البرمجي الإشارة إليه. إن الأسماء تساعد أيضًا في التبديل بين صور أخرى بخلاف الصورة التي تشير إليها؛ من خلال استخدام أسماء هذه الصور كعنصر تحديد مرجعي. قد تحمل الصورة اسمًا مطابقًا لاسم الملف، ولكنه يمكن أن يكون وصفيًا أيضًا.

**٤ـ حدد الصورة الأولى التي تريد إظهارها في مربع النص Original Image (استخدم زر Browse لتحديد مكان الصورة بسهولة).**

**٥ـ اكتب اسم الصورة التي تريد إظهارها عندما يقف الزائر بمؤشر الماوس على الصورة الأولى في مربع النص Rollover Image (استخدم زر Browse لتحديد مكان الصورة بسهولة).**

**٦ـ حدد مربع الاختيار Preload Rollover Image إذا كنت تريد تحميل الصورة في ذاكرة التخزين المؤقت الخاصة بالمتصفح قبل أن يراها الزائر.**

إذا لم تكن ترغب في إجراء هذه الخطوة، سيتم تنزيل الصورة عندما يضع الزائر مؤشر الماوس على الصورة الأصلية. يجب أن يكون هذا الخيار محدداً في أغلب الأحوال.

**٧ـ في مربع When Clicked, Go To URL، اكتب عنوان الموقع المطلوب أو قم بالتصفح لتحديد مكان صفحة أخرى على موقعك تريد إنشاء رابط لها.**

إذا لم تحدد URL، فإن Dreamweaver سيدرج علامة # تلقائيًا (مرجع علامة الترميز الخاصة بالارتساء).

**٨ـ انقر على زر OK.**

سيتم تطبيق مؤثر rollover تلقائيًا على الصور.

**٩ـ انقر على أيقونة الكرة الأرضية في أعلى الصفحة لمعاينة العمل في المتصفح الذي تريد اختبار الصفحة فيه؛ للتأكد من تشغيل مؤثر rollover.**

## اختيار أفضل الأحداث المتعلقة بالنصوص البرمجية

تعتبر الأحداث بمثابة عمليات يقوم بها المستخدم في صفحة الويب. فالنقر على الصورة يعتبر حدثًا، شأنه في ذلك شأن تحميل صفحة في المتصفح أو الضغط على أحد المفاتيح. ليس هذا فقط، ولكن هناك العديد من الأحداث التي يمكنك التفكير بشأنها. تدعم الإصدارات المختلفة من برامج التصفح أحداثًا مختلفة (وكلما كان إصدار برنامج التصفح أحدث، زاد عدد الأحداث المتاحة). وبالطبع، يمكنك الاختيار من بين أنواع برامج التصفح التي تريد استخدامها. للاطلاع على قائمة بالنصوص البرمجية المتاحة في برامج تصفح معينة، انقر على علامة (+) في لوحة Behaviors، واختر Show Events For، وحدد أنواع برامج التصفح التي يستخدمها الزائرون. يجب أن توفر دعماً لأكبر عدد من برامج التصفح وإصداراتها قدر الإمكان.

وبالمثل، فإن بعض الأحداث تكون متاحةً مع أنواع معينة من الكائنات في الصفحة. وهذه القائمة تصف الأحداث الأكثر شيوعًا لدى مستخدمي الويب (باستخدام الإصدار 4.0 من متصفحي Netscape Navigator وInternet Explorer والإصدارات التالية).

✓ **OnAbort**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يوقف المستخدم برنامج التصفح تماماً عن تحميل الصورة (على سبيل المثال، عندما ينقر المستخدم على زر Stop في أثناء تحميل الصورة).

✓ **OnBlur**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما ينحسر التركيز عن أحد العناصر (بمعنى أنه يصبح غير نشط). على سبيل المثال، عندما ينقر المستخدم خارج الحقل النصي بعد النقر داخله، ينشئ المتصفح حدث onBlur المتعلق بهذا الحقل. يعتبر هذا الحدث هو المقابل لحدث onFocus.

✓ **OnChange**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يغير المستخدم إحدى القيم مثل تحديد خيار آخر من القائمة المنبثقة أو تغيير قيمة الحقل النصي، ثم النقر في أي مكان في الصفحة.

✓ **OnClick**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما ينقر المستخدم على أحد العناصر، وليكن رابط أو زر أو صورة.

✓ **OnDbClick**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما ينقر المستخدم نقرًا مزدوجًا على العنصر المحدد.

✓ **OnError**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يحدث خطأ في أثناء تحميل الصفحة أو الصورة. قد يقع هذا الحدث على سبيل المثال في حالة عدم العثور على صورة أو URL على وحدة الخدمة.

✓ **OnFocus**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يصبح العنصر نشطًا – أي عندما يتفاعل معه المستخدم. على سبيل المثال، إن النقر على الحقل النصي أو الانتقال إليه باستخدام مفتاح Tab يعمل على تشغيل حدث onFocus.

✓ **OneKeyDown**: يتم تشغيل هذا الحدث بمجرد أن يضغط المستخدم على أي مفتاح في لوحة المفاتيح (ليس من الضروري أن ترفع يدك عن المفتاح لإنشاء هذا الحدث).

✓ **OnKeyPress**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يضغط المستخدم على أي مفتاح على لوحة المفاتيح. هذا الحدث يجمع في الوظيفة بين حدث onKeyDown وonKeyUp.

✓ **OnKeyUp**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يرفع المستخدم يده عن أحد المفاتيح بعد الضغط عليه.

✓ **OnLoad**: يتم تشغيل هذا الحدث بعد الانتهاء من تحميل الصورة أو الصفحة بأكملها.

✓ **OnMouseDown**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يضغط المستخدم على زر الماوس (ليس من الضروري أن يرفع المستخدم يده عن زر الماوس لإنشاء هذا الحدث).

- ✓ **OnMouseMove**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يحرك المستخدم مؤشر الماوس في أثناء قيامه بالإشارة إلى العنصر المطلوب دون أن يتحرك المؤشر بعيداً عن هذا العنصر (إذ يظل في إطار الحدود المخصصة لذلك العنصر).
- ✓ **OnMouseOut**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يتم إبعاد مؤشر الماوس عن العنصر المطلوب (والذي عادةً ما يكون عبارة عن رابط).
- ✓ **OnMouseOver**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يتحرك المؤشر على العنصر المحدد، وهذا الحدث هو المقابل لحدث onMouseOut.
- ✓ **OnMouseUp**: يتم تشغيل هذا الحدث عند رفع المستخدم يده عن زر الماوس الذي تم الضغط عليه.
- ✓ **OnMove**: يتم تشغيل هذا الحدث عند تحريك الإطار أو المقطع.
- ✓ **OnReset**: يتم تشغيل هذا الحدث عند إعادة ضبط النموذج على قيمته الافتراضية، عادةً من خلال النقر على زر Reset.
- ✓ **OnResize**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يعيد المستخدم ضبط حجم إطار المتصفح أو المقطع.
- ✓ **OnScroll**: يتم تشغيل هذا الحدث عند استخدام أشرطة التمرير لأعلى وأسفل في المتصفح.
- ✓ **OnSelect**: يتم تشغيل هذا الحدث عند تحديد المستخدم للنص في الحقل النصي من خلال تظليله بالمؤشر.
- ✓ **OnSubmit**: يتم تشغيل هذا الحدث عند إرسال المستخدم للنموذج ـ الأمر الذي يكون عادةً من خلال النقر على زر Submit.
- ✓ **OnUnload**: يتم تشغيل هذا الحدث عندما يخرج المستخدم من الصفحة إما من خلال النقر على صفحة أخرى أو من خلال إغلاق إطار المتصفح.

## إرفاق العديد من نصوص *JavaScript* المضمنة مع العناصر

يمكن إرفاق العديد من النصوص البرمجية مع العنصر نفسه في الصفحة (طالما أنها لا تتعارض مع بعضها البعض). على سبيل المثال، يمكن إضافة إجراء يتم تشغيله عند نقر المستخدمين على إحدى الصور وآخر يتم تشغيله عند الوقوف بمؤشر الماوس على الصورة نفسها. يمكنك أيضاً تنفيذ الإجراء نفسه على العديد من الأحداث. على سبيل المثال، يمكن تشغيل الصوت نفسه عند تشغيل المستخدم لأي عدد من الأحداث.




عند إرفاق نصوص JavaScript إضافية مع العنصر، انقر على علامة (+) في لوحة Behaviors، وحدد أحد الخيارات من القائمة المنبثقة. كرر هذه العملية أكبر عدد من المرات قدر استطاعتك.

## تحرير نصوص JavaScript المضمنة

يمكن تحرير نصوص JavaScript المضمنة بعد إنشائها عن طريق اختيار حدث مختلف - لتشغيل النص البرمجي الخاص به - أو اختيار إجراء مختلف أو حذف نصوص برمجية. يمكنك أيضًا تغيير المعاملات التي حددتها.

لتحرير كود JavaScript، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ حدد الكائن الذي يشتمل على كود JavaScript المرفق معه.**

**٢ـ اختر Window ⇐ Behaviors لفتح لوحة Behaviors.**

فيما يلي بعض الخيارات التي يمكن تحديد أي منها في لوحة Behaviors:

- **Change a triggering event**: اختر حدثًا مختلفًا من قائمة Events المنسدلة في لوحة Behaviors.
- **Remove a behavior**: انقر على الإجراء الموجود في لوحة Behaviors لتحديده، ثم انقر على علامة (–) الموجودة في أعلى اللوحة لحذف النص البرمجي.
- **Change parameters for an action**: انقر نقرًا مزدوجًا على أيقونة الترس المجاور للإجراء، وقم بتغيير المعاملات في مربع الحوار الذي سيتم عرضه.
- **Change the order of actions when multiple actions are set**: حدد أحد الإجراءات، ثم انقر على زر Move Event Value Up أو زر Move Event Value Down لنقله إلى موضع مختلف في قائمة الإجراءات.

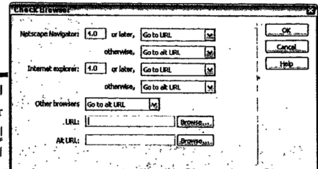
## اختبار عمل الصفحات في برامج التصفح القديمة

ربما تعجب بسمات Dreamweaver التي تحدثنا عنها في هذا الفصل؛ لأنها تجعل إنشاء الصفحات الديناميكية والتفاعلية في صفحات الويب أمرًا سهلاً. وبالرغم من ذلك، يجب ألا ننسى أن برامج التصفح القديمة ربما تكون لديها مشكلات في التعامل مع بعض السمات المتطورة التي يمكنك إنشاؤها. وبمرور الأيام، لن تمثل برامج التصفح أية مشكلات؛ لأن قلة قليلة من المستخدمين هم الذين سيستخدمونها، هذا بالرغم من أن دعم برامج التصفح لا يزال يمثل مشكلةً بالفعل. حتى برامج التصفح الجديدة لا تدعم جميعها نصوص DHTML بالطريقة نفسها.

**تلميح**

إن تحديد برنامج التصفح الذي ستستخدمه عند التعامل مع النصوص البرمجية قد يكون محبطًا. ثمة حلٌ آخر للتغلب على تلك المشكلة ألا وهو إنشاء نسختين من الصفحة التي تستخدم نصوص JavaScript المضمنة، ثم إضافة نص Check Browser الذي يحيل الزائرين إلى أنسب صفحة بالنسبة لهم.

يتم تنفيذ إجراء Check Browser من لوحة Behaviors. وهذا الإجراء يرسل المستخدمين تلقائيًا إلى URLs مختلفة اعتمادًا على إصدار المتصفح الذي يستخدمونه. لذا، ستحتاج لإنشاء نسخة متطورة من موقعك لعرضها في برامج التصفح الحديثة، ونسخة بدائية لعرضها في برامج التصفح القديمة. وحيث إن هذا الإجراء يسمح لك بإرسال مستخدمي Netscape وInternet Explorer إلى URLs مختلفة، فيمكنك تصميم صفحات مختلفة تتوافق وإمكانات كل متصفح، كما هو موضح في الشكل (٩-١٥). وفيما يلي الطريقة المثلى لاستخدام هذه العملية: حدد علامة الترميز <BODY> باستخدام محدد علامات ترميز HTML الموجود في شريط معلومات المستند، ثم اختر الإجراء Check Browser من لوحة Behaviors (انقر على علامة (+) للوصول إلى قائمة الإجراءات).




**الشكل (٩-١٥):** يساعدك مربع حوار Check Browser على إحالة المستخدمين إلى URLs مختلفة اعتمادًا على برامج التصفح التي يستخدمونها.

إن تطبيق هذا النص البرمجي على الصفحة يجعل الكود ـ المسئول عن فحص برنامج التصفح ـ يحدد نوع البرنامج الذي سيستخدمه الزائر عند تحميل الصفحة أولاً. وبعد تحميل الصفحة، إما أن يتم إحالة المستخدم إلى URL مختلف اعتمادًا على عملية الفحص وإما إن يتم إبقائه في الصفحة نفسها. على سبيل المثال، سيتم إرسال جميع الزائرين الذين يستخدمون Netscape 4.0 والإصدارات الأقدم منه إلى صفحة معينة في موقعك، بينما سيتم إحالة مستخدمي Internet 5.0 إلى صفحة أخرى. وللتأكد من أن جميع مستخدمي برامج التصفح القديمة سيستطيعون مشاهدة الصفحة البسيطة بدلاً من محاولة تفسير الكود المبهم، يجب أن تدرج هذا النص البرمجي في النسخة الأساسية من الصفحة، ثم تعيد إحالة برامج التصفح الحديثة إلى صفحات بديلة أفضل. تكمن المشكلة الوحيدة في هذا الحل،

أنه سيتعين عليك إنشاء أكثر من موقع - واحد لبرامج التصفح القديمة وآخر وربما أكثر لبرامج التصفح الحديثة - الأمر الذي سيتطلب منك عملاً شاقاً.



إذا كان زائرو موقعك يستخدمون بعضاً من برامج التصفح غير الشائعة - مثل Safari أو Opera - فإن الحل السابق لن ينفع هنا. تذكر أن اختبار الصفحات في برنامج التصفح الذي تعتقد أن زائري موقعك يستخدمونه هو الطريقة الوحيدة التي تجعلك متأكداً من أن الصفحات التي أنشأتها يستطيع الزائرون أن يشاهدوها.

## تنزيل برامج ملحقة باستخدام أداة *Extension Manager*

إن البرامج الملحقة تساعدك في إضافة سمات جديدة إلى Dreamweaver بسهولة من خلال تنزيلها من مواقع الويب أو من خلال تصميم برامج ملحقة جديدة من إنشائك - يمكن مشاركتها مع الآخرين. تعتبر البرامج الملحقة مشابهةً للنصوص البرمجية المضمنة باستثناء أنها أكثر فعاليةً.

على سبيل المثال، يمكن استخدام برامج ملحقة في إضافة قائمة بالرقم البريدي أو الكود الخاص بالدولة إلى صفحتك على سبيل المثال أو تضمين أفلام QuickTime وملفات الوسائط المتعددة الأخرى أو الاتصال بقواعد البيانات، كل هذا باستخدام أحد الأوامر. وتكمن فكرة البرامج الملحقة في أن أي شخص غير محترف كتابة نصوص الكود يمكنه ابتكار طرق جديدة لتخصيص Dreamweaver ومشاركة هذه الابتكارات مع مستخدمي Dreamweaver. لمزيد من المعلومات عن البرامج الملحقة وتنزيلها (غالبيتها مجاناً)، بادر إلى زيارة Macromedia Exchange (www.macromedia.com/exchange/dreamweaver).

بعد تسجيل الدخول إلى موقع Macromedia Exchange (العضوية فيه مجاناً)، تستطيع تنزيل وتثبيت أية مجموعة من البرامج الملحقة - فعددها يتزايد يوماً بعد يوم بازدياد المطورين الذين ينشئون برامج جديدة. يمكنك البحث عن البرامج الملحقة تبعاً للفئة التي تندرج تحتها أو من خلال تصفح القائمة التي تشمل تلك البرامج.

لتثبيت أحد البرامج الملحقة، قم بتنزيله أولاً من موقع Macromedia Exchange أو أي مصدر آخر (فالعديد من المواقع تمتلك برامج ملحقة مجانية على الويب) واستخدم Extension Manager - أداة مضمنة في Dreamweaver - لتثبيت البرنامج الملحق الجديد. إن البرامج الملحقة التي تقوم بتنزيلها من الموقع تُحفظ كملفات على جهاز الكمبيوتر بالامتداد (mxp.). وباستخدام Extension Manager، يمكن تثبيت وحذف هذه الملفات من Dreamweaver بكل سهولة.

تلميح

**توسيع إمكانات Dreamweaver باستخدام Extension Manager**

من الأسباب التي أدت إلى ذيوع صيت Dreamweaver إمكانية تخصيصه كبرنامج إلى حد كبير باستخدام Extension Manager. فبرنامج Dreamweaver فيه من الإمكانات ما يسمح بتنزيل برامج ملحقة. فيمكنك تنزيل عدد كبير من البرامج الملحقة من موقع www.Macromedia.com، بالإضافة إلى إمكانية تنزيل برامج أخرى من إنشاء مطورين آخرين. ابحث على الويب، وستجد برامج ملحقة خاصة بالصور وأخرى خاصة بلغات برمجية غير معروفة وغيرها الكثير. ستجد أيضًا نصوص برمجية خاصة بعرض الشرائح وقوالب تناسب أنواع متعددة من المواقع.

لتشغيل Extension Manager، وتثبيت أحد البرامج الملحقة، قم بتنفيذ الخطوات الآتية:

١- اختر **Help ⇐ Manage Extensions** .

سيتم تشغيل البرنامج الملحق.

٢- **اختر File ⇐ Install Extension في Extension Manager، ثم تصفح القرص الصلب لتحديد البرنامج الملحق الجديد.**

بعد الانتهاء من عملية التثبيت، اتبع التعليمات المتعلقة بكيفية استخدام البرنامج الملحق.

٣- **ما لم تطلب التعليمات منك إعادة تشغيل Dreamweaver، عد إلى البرنامج ثانيةً واستخدم البرنامج الملحق في الحال.**

## أوجه استخدام سمة *Convert*

إن سمة Convert في Dreamweaver تساعدك في تحويل صفحة HTML إلى إحدى نسخ XHTML أو أي نسخة أخرى من لغة HTML القياسية. وفي الحقيقة، فقد زادت أهمية لغة eXtensible Markup Language مؤخراً على الويب. وبالتالي، إذا كنت تستخدم لغة XML، ستقدر دعم Dreamweaver لإمكانية إنشاء صفحات باستخدام XML.

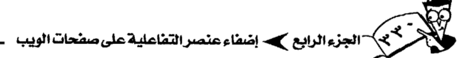
إن لغة XML لا تستخدم علامات الترميز التي تستخدمها لغة HTML، وإنما هي لغة تستخدم علامات ترميز لتخزين وتنظيم البيانات. بمعنى أنه يمكنك تطويعها بما يتناسب واحتياجاتك. إن XML عبارة عن مجموعة فرعية من SGML، وهي تستفيد من مزايا SGML




أكثر من HTML، مع الاحتفاظ بفعاليتها على الويب. وحيث إن XML لا تشتمل على مجموعة ثابتة من علامات الترميز والعناصر، فإنها تساعد المطورون في تعريف العناصر التي يحتاجونها وتطبيقها عند الحاجة إليها. وهذا هو المقصود من حرف X في كلمة XML، إذ أنه اختصار لكلمة eXtensible التي تعني المزيد من التوسع وإمكانية تطويع اللغة بما يتناسب مع محتوياتك سواء أكنت ناشر أو عالم فلك أو سمسار بورصة.

تعتمد لغة XML على مجموعة أساسية من القواعد والمعايير، وقد أجازتها ووافقت عليها هيئة الويب الدولية. لذا، فهي لها من القدرة ما يعينها على حل العديد من المشكلات الناتجة عن تضارب واختلاف المعايير في خيارات التنسيق الأخرى المتاحة الآن. وهذه القواعد هي التي تحسم موضوعات أساسية مثل المكان الذي ستوضع فيه علامات الترميز والأسماء الصالحة للاستخدام وهي التي تحدد السمات القابلة للاستخدام مع العناصر. وهذه المعايير الصارمة هي التي تجعل من الممكن إنشاء XML parsers (أدوات تحليل XML) للتعامل مع أي مستند XML بصرف النظر عن المحتويات أو طريقة عرضها. إن معايير XML هي التي تحدد قواعد التركيب الخاصة باللغة وهي المسئولة أيضًا عن فحص الروابط والمقارنة بين نماذج المستندات وأنواع البيانات والتأكد أيضًا مما إذا كان المستند صحيحًا ومنسقًا بشكل جيد من عدمه. تستخدم لغة XML أيضًا Unicode كأساس لمجموعة الأحرف المعيارية الخاصة بها. لذا، فهي تدعم أكبر قطاع من اللغات والأحرف الخاصة والرموز بما في ذلك اللغة العربية والصينية والروسية.

من أكبر أوجه الاختلاف بين لغتي XHML وHTML أن XHML تُستخدم في وصف نوع المحتويات، كما أنها لا تشترط تنسيقًا محددًا لمتصفح الويب. وهذا يساعد في تخزين المحتويات ومشاركتها بطريقة تجعل النشر بأكثر من تنسيق أمرٌ سهلٌ. على سبيل المثال، بدلاً من تحديد المواصفات التالية للعنوان كأن يكون حجم الخط 5 ومن نوع Helvetica وعريضًا، يمكن وصف العنوان على أنه كذلك ليأخذ تنسيقات العناوين. وهنا تسمح لغة XML بتطبيق ملف Style Sheet واحد أو أكثر على هذا المحتوى بحيث يتم تنسيق العنوان والمحتوى الرئيسي في الحال. يمكن القيام بذلك باستخدام أسلوب Cascading Style Sheets وXML Extensible Style Sheets. إن الفصل بين التنسيق ومواصفات المحتوى هو الذي يتيح الإمكانية لإرسال المحتوى نفسه بكفاءة إلى أكبر عدد ممكن من الأشخاص، بحيث يستطيع كلٌ منهم – بعد ذلك – تطبيق التنسيق الخاص به، أو كذلك إرساله إلى أكبر عدد من الأجهزة المستعرضة مثل برامج تصفح الويب أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو التليفونات المحمولة التي تتطلب تنسيقًا مختلفًا.







إذا كنت تكتب كوداً يستخدم لغة XML أو HTML، فيمكن ضبط Dreamweaver على أن ينشئ كل مستند جديد بهذا التنسيق من خلال تحديد التفضيلات الخاصة بهذا المستند أو (New Document preferences). اختر Edit ⇐ Preferences ، وابحث عن فئة New Document.

# الفصل العاشر

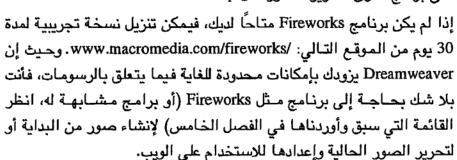
# استخدام برنامج Fireworks في Dreamweaver

**يشتمـــل هــذا الفصـل على:**

- استخدام Fireworks كبرنامج لتحرير الصور
- استخدام برامج أخرى لتحرير الصور إلى جانب Fireworks
- تعديل الصور دون الخروج من برنامج Dreamweaver
- إدراج وتحرير ملفات HTML المنشأة باستخدام Dreamweaver

في هذا الفصل، سنتناول بالمناقشة بعض السمات الخاصة ببرنامج Dreamweaver والتي تجعله يعمل على نحو متكامل مع برنامج Macromedia Fireworks الخاص بإنشاء وتحرير الصور. صُمـــم برنامج Fireworks خصـيصًا لإنشاء صور ويب وهو خير مكمل لبرنامج Dreamweaver. وبالرغم من ذلك، فإن كثيراً من المعلومات التي سنوردها في هذا الفصل تنطبق على برامج أخرى لتحرير الصور مثل Adobe Photoshop.

تلميح



إذا لم يكن برنامج Fireworks متاحاً لديك، فيمكن تنزيل نسخة تجريبية لمدة 30 يوم من الموقع التالي: /www.macromedia.com/fireworks. وحيث إن Dreamweaver يزودك بإمكانات محدودة للغاية فيما يتعلق بالرسومات، فأنت بلا شك بحاجة إلى برنامج مثل Fireworks (أو برامج مشابهة له، انظر القائمة التي سبق وأوردناها في الفصل الخامس) لإنشاء صور من البداية أو لتحرير الصور الحالية وإعدادها للاستخدام على الويب.

يعتبر Fireworks من أوائل البرامج التي ظهرت في مجال تحرير الصور، وهو مصممٌ خصيصاً للوفاء باحتياجات الويب الخاصة. كما أنه مناسبٌ لإنشاء صور بغرض استخدامها على الإنترنت. باستخدام Fireworks، تستطيع أن تنفذ عملك تلقائيًا وتُحسن شكل الصور الرسومية (عن طريق ضغطها وإعدادها للاستخدام على الويب) وتنشئ رسومًا متحركةً وصوراً تتغير بمجرد الوقوف عليها بمؤشر الماوس، هذا إلى جانب إمكانية إضافة بعض المؤثرات في أقل وقت ممكن. يمكن أيضًا كتابة كود HTML وإنشاء صفحات ويب باستخدام برنامج Fireworks فقط. والأكثر أهميةً من ذلك، فإن Fireworks يعمل بشكل متكامل مع Dreamweaver ـ مع إمكانية تحرير الصور من خلال التنقل بين البرنامجين.

وكوضع افتراضي، يتطلب العمل في Dreamweaver وأي برنامج تحرير رسومي آخر إجراء خطوات عديدة مثل إنشاء الصور ثم عرضها في صفحة الويب ـ الأمر الذي يستغرق وقتًا كبيرًا عند إنشاء وتعديل موقع الويب. ولكن هناك طرق مختصرة يمكن الاستعانة بها عند تحرير الصور؛ فهي تجعل الانتقال بين البرنامجين أكثر سهولةً وسرعةً.

## تحرير الصور باستخدام برنامجي Fireworks وDreamweaver

افترض أن العميل يريد تلوين الشعار الموجود على صفحة الويب بلون آخر. باديء ذي بدء، قم بتشغيل برنامج تحرير الصور ثم تتبع المسار الموجود عليه الشعار وافتحه ثم قم بتحريره وحفظه. بعد ذلك، انتقل إلى Dreamweaver، واجلب الشعار إلى صفحتك. بالرغم من أن استخدام سمات التكامل بين Dreamweaver وFireworks يجعل تحرير الصور سهلاً عليك، فإنه يمكنك إجراء كل هذه المهام الشاقة في خطوات سهلة.

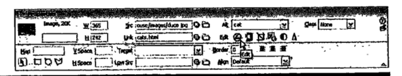
يوضح لك هذا الجزء كيف تختار صورةً من Dreamweaver، وتفتحها تلقائيًا في Fireworks، ثم تحررها وتحدثها مرةً أخرى في Dreamweaver عن طريق إجراء بعض الخطوات.

لتشغيل برنامج Fireworks مباشرةً من Dreamweaver، وتحرير الصورة الحالية، اتبع الخطوات الآتية:

**١ـ افتح أحد المستندات، واختر صورة GIF أو JPEG تريد تحريرها.**

**٢ـ في جزء Properties، انقر على زر Edit in Fireworks، كما هو موضح في الشكل (١٠-١).**

سيتم فتح مربع حوار Find Source، الذي سيطلب منك تحديد ما إذا كنت تريد استخدام المستند الحالي كمصدر للملف الذي حددته أم لا.



**الشكل (١٠-١):** يعرض جزء Properties زر Edit in Fireworks عند اختيار الصورة.

**٣ـ انقر على أحد الخيارين التاليين في مربع حوار Find Source:**

**Yes**: يعني أنك ستختار ملفًا مختلفًا عن ملف الصورة المعدلة والمعروضة في صفحتك. على سبيل المثال، يمكن اختيار الملف الأصلي الذي نقلت منه صورة الويب المعدلة إلى صفحتك. قد يكون الملف PNG أو ملف Photoshop، على سبيل المثال. (لمزيد من التفاصيل عن ملفات PNG، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "استخدام ملفات Portable Network Graphics (PNG) في نهاية هذا الفصل).

**No**: يعمل هذا الخيار على فتح صور GIF أو JPEG التي حددتها في Dreamweaver والتي تستخدمها في صفحة الويب.

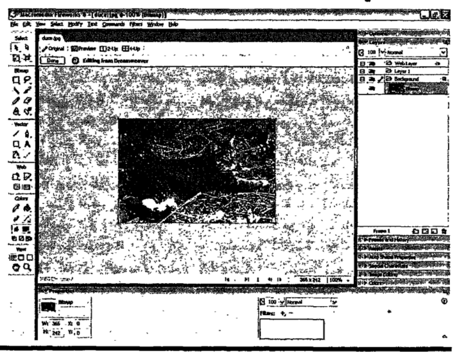
تذكر: حيث إن صورة GIF أو JPEG المستخدمة على صفحة الويب ربما تكون معدلة من قبل لاستخدامها على الويب، فإن تحريرها مرةً ثانية سيقلل من جودة الصورة. أما استخدام النسخة الأصلية من الصورة قبل التعديل فيجعلك تبدأ من جديد. ضع في الاعتبار أنه في كل مرة تحفظ فيها صورة GIF أو JPEG، فإنها تُضغط وتفقد بعضاً من بياناتها وجودتها. وإذا احتجت إلى إجراء عملية تحرير إضافية، فإن استخدام الصورة الأصلية وحفظها كصورة جديدة بتنسيق GIF أو JPEG يجعلها تبدو أفضل.

بعد أن تنقر على زر Yes أو No، سيُفتح مستند الصورة في برنامج Fireworks.

**٤ـ قم بإجراء عمليات التحرير التي تحتاجها على الصورة في برنامج Fireworks.**

يمكن تحرير الصورة باستخدام أيٍ من الأدوات المتاحة في Fireworks، أو تغيير إعدادات التعديل الخاصة بضغط الملف في لوحة Optimize.

**٥ـ وبعد الانتهاء من تحرير الصورة، انقر على زر Done الموجود في الركن الأيسر العلوي من الإطار الخاص بمستند Fireworks (انظر الشكل ١٠-٢).**




**الشكل (١٠-٢)**: إن النقر على زر Done في Fireworks يعمل على تحديث الصورة تلقائياً في Dreamweaver.

سيصبح Dreamweaver بمثابة الإطار النشط، وستُحدّث الصورة تلقائيًا في الصفحة، وتعكس عمليات التحرير الأخيرة دون أي تدخل من جانبك، سوى في حفظ المستند.



بعد أن تنقر على زر Done في Fireworks، لن يمكنك التراجع عن أية تغييرات أدخلتها على ملفات الصورة حتى إذا اخترت الأمر Undo؛ فالتغييرات صارت دائمةً.

## استخدام برنامج التحرير *Imaging*

عند النقر على زر Edit in Fireworks في جزء Properties (انظر الخطوة الثانية في الجزء السابق)، فسيحاول Dreamweaver تشغيل Fireworks على أنه التطبيق الافتراضي الخاص بالتحرير. ولكن ماذا سيكون عليه الحال إذا لم تستخدم Fireworks أو إذا لم يكن لديك نسخة؟ لا تخش شيئًا، فيمكنك إجراء العمل بشكل أقل تلقائية باستخدام أي برنامج آخر لتحرير الصور. فكل ما هنالك أنك بحاجة إلى تغيير التفضيلات في Dreamweaver لتحديد البرنامج الذي تفضل استخدامه بدلاً من Fireworks.

### استخدام ملفات PNG (Portable Network Graphics)

يستخدم Fireworks تنسيق PNG (Portable Network Graphics) كتنسيق أصلي للملفات فيه. ويعتبر تنسيق PNG أقرب إلى تنسيق PSD الذي يستخدمه برنامج Adobe Photoshop من حيث كونه يحتفظ بأعلى جودة ممكنة في الصور الرسومية دون إحداث أي تلف في جودتها - الأمر الذي يحدث مع تنسيق GIF أو JPEG. وقد تم إنشاء تنسيق Portable Network Graphics قبل برنامج Fireworks بوقت طويل. وهو يعتبر واحد من التنسيقات القليلة الخاصة بالصور الرسومية التي يمكن عرضها داخل متصفح الويب شأنه في ذلك شأن تنسيقي GIF وJPEG. ونظرًا لأن تنسيق PNG يدعم السمات الأخرى التي يقدمها Fireworks، فإن شركة Macromedia قد اختارته ليكون بمثابة التنسيق الأصلي في برنامج Fireworks.

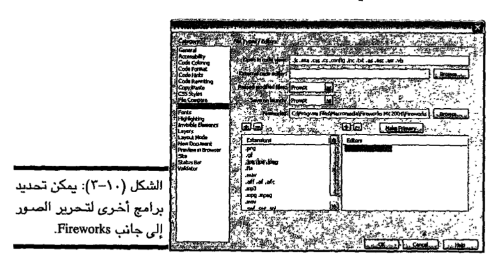
وقد تم إنشاء تنسيق PNG كبديل لتنسيق GIF؛ لأنه يحافظ على مستوى جودة الصور بشكل كبير وكذلك مستويات الضغط وما شابه ذلك من السمات التي يفتقر إليها تنسيق GIF. تقدم لك ملفات PNG العديد من الإمكانات المتطورة التي تفوق تلك التي تقدمها ملفات GIF. هذا وتصل درجة الوضوح في الملفات ألتي تستخدم تنسيق PNG إلى 84 bits (وذلك في مقابل 8 bits في تنسيق GIF). كما أن عمليات ضغط الصور تتم بشكل أفضل في هذا التنسيق، فضلاً عن قدرته على التوافق مع مستويات الإشراق المختلفة سواء في شاشات الأجهزة الشخصية أو أجهزة Mac، وكذلك في مستويات الشفافية العالية التي يقدمها. والسؤال الذي يطرح نفسه، لماذا نستخدم تنسيق GIF يرجع السبب في ذلك إلى أنه بالرغم من أن ملفات PNGتشتمل على إمكانات أفضل من ملفات GIF، فإن الكثير من سماتها المفيدة غير مدعمة في بعض برامج التصفح.

لمزيد من المعلومات عن ملفات PNG، بادر إلى الصفحة الرئيسية لموقع PNG على العنوان التالي: /www.libpng.org/pub/png أو صفحة W3C PNG المتاحة على العنوان التالي: www.w3.org/Graphic/PNG.

ولاختيار تطبيق مختلف مثل أحد برامج تحرير الصور الخارجية في Dreamweaver، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ من شريط القوائم في Dreamweaver، اختر Edit ⇐ Preferences في نظام (Windows) أو اختر Dreamweaver ⇐ Preferences في نظام (Mac)، واختر فئة File Types/Editors.**

سيتم فتح مربع حوار Preferences الذي يشتمل على فئة File Types/Editors، كما هو موضح في الشكل (١٠-٣).



الشكل (١٠-٣): يمكن تحديد برامج أخرى لتحرير الصور إلى جانب Fireworks.

**٢ـ اختر أحد تنسيقات الصور من قائمة Extensions.**

في كل تنسيق من تنسيقات الملفات، يمكن تحديد برنامج خارجي أو أكثر من برامج تحرير الصور، بخلاف برنامج التحرير الأساسي.

**٣ـ في قائمة Editors الموجودة في الجانب الأيمن، انقر على علامة (+) لإضافة أحد برامج التحرير إلى جميع ملفات الصور التي تحمل تنسيقًا محددًا.**

سيتم عرض مربع حوار Select External Editor الذي سيطلب منك تحديد مكان التطبيق الذي ستستخدمه كبرنامج تحرير لهذا النوع من الملفات.

**٤ـ تصفح القرص الصلب حتى تحدد مكان تطبيق الصور الرسومية، ثم انقر على زر Open.**

بعد النقر على زر Open، سيظهر التطبيق في قائمة برامج تحرير الصور في الجانب الأيمن.

**٥ـ انقر على زر Make Primary لجعل التطبيق بمثابة برنامج التحرير الأساسي.**

يمكن إضافة العديد من برامج التحرير إلى القائمة كما تريد، ولكن يجب تعيين برنامج تحرير واحد أساسي لكل نوع من أنواع الملفات.

**٦ـ كرر الخطوات بدايةً من (٢) وحتى (٥) لاختيار أية امتدادات (أو تنسيقات) أخرى خاصة بالرسومات تريد استخدامها مع البرامج الأخرى لتحرير الرسومات.**

**٧ـ انقر على زر OK.**

إن النقر على زر Edit سيفتح التطبيق الذي اخترته، ويمكنك أيضًا اختيار تطبيق بديل لتحرير الصـــور عند النقر بالزر الأيمـــن للماوس على الصور وفتح قائمة Edit With.

تذكر

بالرغـــم من إمكانية استخدام تطبيق آخر خاص بالصور الرسومية بخلاف Fireworks، فإنه ما من برنامج آخر سواه يحتوي على زر Done ـ الذي يُحَدّث الصورة في برنامج Dreamweaver. وإذا استخدمت تطبيق آخر، فستحتاج إلى حفظ الصورة الرسومية التي قمت بتحريرها، ثم جلبها إلى Dreamweaver بنفسك مرةً ثانية.

## تعديل الصور باستخدام *Dreamweaver* و*Fireworks*

افترض أن الشعار الموجود على الصفحة يروق لك، ولكن تنزيله يستغرق وقتًا طويلاً، ويحتـاج إلى ضـغطه بعض الشيء. إن أحـدث إصـدار من Dreamweaver يسـاعـدك على الوصول في الحال إلى مربع حوار Fireworks Optimize الموجود في جزء Properties.

ولتعديل صورة في برنامج Fireworks من داخل Dreamweaver، اتبع الخطوات التالية:

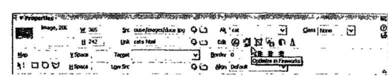
**١ـ حدد الصورة في برنامج Dreamweaver.**

**٢ـ انقـــر على زر Optimize in Fireworks المـوجـود في جـزء Properties (انظر الشكل ١٠-٤).**

### استخدام Adobe Photoshop وImageReady

بالرغم من أن Fireworks يقوم بتحرير الصور بمساعدة Dreamweaver وبالرغم من أن تفضيله عن أي برنامج آخر لتحرير الصور يبدو منطقيًا، فإن العديد من مصممي الويب يستخدمون Adobe Photoshop وتطبيق الويب المتكامل الخاص به ألا وهو Adobe ImageReady.

وحيث إن برنامجي Photoshop وImageReady يمكنهما أداء الوظائف نفسها التي يؤديها Fireworks (مثل إنشاء رسوم متحركة وتقسيم الصور إلى شرائح وتعديلها وضغطها وتغييرها بمجرد الوقوف عليها بمؤشر الماوس)، فإن العديد من المصممين يقولون في أنفسهم: "لِمَ نضيع الوقت في التعرف على كيفية استخدام برنامج جديد مثل Fireworks لتنفيذ مهام نستطيع تنفيذها في برنامج آخر اعتدنا عليه ونعرفه جيدًا؟" إن قدرة Fireworks على العمل بشكل متكامل مع Dreamweaver ميزةً تحسب له، كما أن برنامج Fireworks أرخص من Photoshop، غير أن كليهما من البرامج المتميزة والاختيار متروكٌ لك.



الشكل (١٠-٤): يعرض الشكل زر Optimize in Fireworks في جزء Properties.

سيتم عرض مربع حوار Find Source الذي سيطلب منك تحديد ما إذا كنت سترغب في استخدام المستند الحالي كمصدر للملف الذي حددته أم لا.



تلميح

إن الإعداد الافتراضي لهذا الأمر أن يسألك Dreamweaver عن الملفات المصدر في كل مرة تقوم فيها بتشغيل برنامج Fireworks. يمكن تغيير هذا الإعداد من خلال اختيار Always Use Source PNG أو Never Use Source PNG من قائمة Fireworks Source Files المنسدلة في مربع الحوار نفسه.

**٣ـ انقر على زر Yes أو No في مربع الحوار Find Source:**

**Yes**: يسمح لك بتحديد ملف مختلف عن ملف الصورة المُعَدّلة أو المضغوطة في صفحتك مثل: الملف الأصلي الذي جلبت منه نسخة صورة الويب المعدلة التي استخدمتها في صفحتك.

**No**: يفتح الملف المستخدم على صفحة الويب ويعرض مربع حوار التعديل داخل Fireworks.

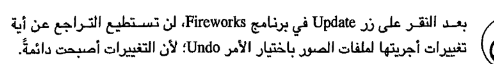
بغض النظر عن الخيار الذي ستنقر عليه، فإن الصورة ستفتح في مربع حوار Fireworks Optimize.

**٤ـ قم بتطبيق الإعدادات الجديدة الخاصة بالتعديل من علامة تبويب Options في مربع حوار Fireworks Optimize (انظر الشكل ١٠-٥).**

يمكن تغيير عدد الألوان الموجودة في الملف أو تغيير إعدادات الجودة الخاصة بها لتصغير الملف، ثم معاينة التغييرات داخل لوحة المعاينة في برنامج Fireworks. يمكن قص الصورة، ولكن لن تستطيع أن تجري أية عمليات تحرير أخرى في هذا الإطار.

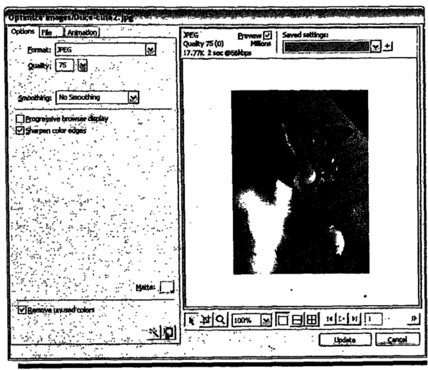
**٥ـ انقر على زر Update.**

سيتم تحديث الملف تلقائيًا في برنامج Dreamweaver، مع إضافة التغييرات التي قمت بتطبيقها للتو. إذا حددت ملف PNG لتحريره (ونقرت على زر Yes في مربع حوار Find Source)، فلن يتم تعديل ملف PNG الأصلي، وإنما ملف JPEG أو GIF المضغوط. إذا قصصت الصورة أولاً، فانقر على زر Reset Size.



تحذير

بعد النقر على زر Update في برنامج Fireworks، لن تستطيع التراجع عن أية تغييرات أجريتها لملفات الصور باختيار الأمر Undo؛ لأن التغييرات أصبحت دائمةً.




**الشكل (١٠-٥):** يمكن تعديل الصورة باستخدام مربع حوار Fireworks Optimize دون الخروج من برنامج Dreamweaver.



تلميح

من أفضل سمات التعديل في Fireworks هي Optimize to Size. انقر على الزر الذي يحمل شكل مِلْزَم (أداة للضغط) في نهاية علامة تبويب Options، واكتب حجم الملف الذي تريد الوصول إليه. سيقوم المعالج على الفور بضغط الملف بما يكفي للوصول إلى الحجم الذي حددته. في هذه الحالة، تنخفض جودة الصور ويقل عدد الألوان فيها. وبالرغم من أن هذه الإعدادات دائمًا ما تتطلب إجراء الكثير من عمليات الضبط بعد تشغيل هذا الأمر، فإن المعالج يسهل عليك ذلك.

## إدراج ملفات *HTML* في برنامج *Fireworks*

من أفضل السمات التي يتميز بها Fireworks إمكانية إنشاء ملفات HTML تلقائيًا عند تقطيع الصور لاستخدامها في التصميم على الويب. تعمل هذه السمة بكفاءة في تقطيع

الصور الكبيرة إلى شرائح وإنشاء جداول لتجميع الأجزاء معًا. على سبيل المثال، يمكن استخدام Fireworks في إنشاء شريط استعراض، ثم تقسيم هذا الشريط إلى شرائح لإنشاء صورة رسومية منفصلة لكل عنصر من عناصر الاستعراض. والسؤال الذي يطرح نفسه الآن، بعد أن تنشئ كود HTML في برنامج Fireworks، كيف تستعرضه في صفحة Dreamweaver؟ حيث إن Fireworks ينشئ صفحة HTML، يمكن فتح هذه الصفحة ببساطة في Dreamweaver بالطبع. ولكن إذا أردت وضع هذه الصفحة مباشرةً في صفحة الويب الحالية، يمكن إدراج كود HTML والصور المرفقة معه بكل سهولة.

لإدراج جدول تم إنشاؤه في Fireworks ويحتوي على صور مقطعة إلى شرائح في مستند Dreamweaver، قم بتنفيذ الخطوات التالية (في هذا المثال، سنفترض أنك على دراية بكيفية استخدام Fireworks في تقطيع الصور إلى شرائح وإنشاء جداول HTML، وأنك قد جلبت ملف HTML من برنامج Fireworks):

**١ـ افتح المستند، وضع المؤشر حيث تريد وضع كود HTML، اختر Insert ⇐ Image Objects ⇐ Fireworks HTML .**

سيتم فتح مربع حوار Insert Fireworks HTML (انظر الشكل ١٠-٦).

Insert Fireworks HTML
Fireworks HTML file: web pages/inn/navbar.html Browse...
Options: ☐ Delete file after insertion
OK
Cancel
Help

**الشكل (١٠-٦):** يمكن إدراج ملف HTML الذي تم إنشاؤه باستخدام برنامج Fireworks في برنامج Dreamweaver.

**٢ـ انقر على زر Browse لاختيار ملف HTML الذي ستجلبه، ثم انقر على زر OK بعد تحديد مكانه.**

سيقوم Dreamweaver بنقل الجدول والصور الخاصة به من مستند Fireworks إلى Dreamweaver (انظر الشكل ١٠-٧).

HOME ~ CATS ~DOGS ~ OTHER PETS

الشكل (١٠-٧): يوضح جزء Properties الخاص بملف Fireworks HTML الذي تم إنشاؤه في ملف المصدر PNG.

## تحرير ملفات *Fireworks HTML*

بعد إدراج ملف Fireworks HTML في Dreamweaver، ستظهر بعض الخيارات في جزء Properties لمساعدتك في تحرير الصور والكود الخاص بها في Fireworks. إذا نظرت إلى الشكل (١٠-٧)، ستجد أن جزء Properties قد أضاف بعض العناصر التي ظهرت فقط بعد إدراج جدول HTML Fireworks. أحد هذه العناصر يشير إلى ملف المصدر PNG، بينما يشير الثاني إلى زر Edit الذي يساعدك في تحرير الجدول في برنامج Fireworks.

لتحرير أحد جداول Fireworks في Dreamweaver، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ حدد الجدول في مستند Dreamweaver.**

يعتبر ملف Fireworks HTML المجلوب إلى Dreamweaver بمثابة عنصر يتضمن سمات خاصة تظهر في جزء Properties عند تحديده (انظر الشكل ١٠-٧).

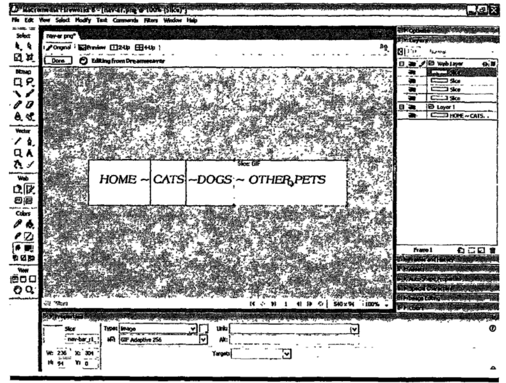
**٢ـ انقر على زر Edit in Fireworks في جزء Properties لتشغيل برنامج Fireworks.**

ستكون مطالبًا بالبحث عن ملف PNG الأصلي المتوافق مع الصور وكود HTML الذي أدرجته إذا لم يستطع Fireworks العثور عليه تلقائيًا. بعد أن تحدد ملف PNG، ستظهر الصورة في إطار Fireworks Document.

**٣ـ قم بإجراء أية عمليات تحرير أو تعديلات على مستند Fireworks.**

**٤ـ انقر على زر Done الموجود في الركن العلوي الأيسر من الإطار الخاص بمستندFireworks (انظر الشكل ١٠-٨).**

سيتم إعادة إنشاء كود HTML والصور الرسومية وتحديثهم تلقائيًا في Dreamweaver.




**الشكل (١٠-٨):** عند النقر على زر Done في Fireworks، سيتم تحديث الكود في Dreamweaver مباشرةً.



# الفصل الحادي عشر

# استخدام الوسائط المتعددة

**يشتمل هذا الفصل على:**

- استخدام الوسائط المتعددة
- إنشاء نصوص وأزرار Flash في Dreamweaver
- إضافة ملفات أفلام تم إنشاؤها ببرنامج Flash
- التعامل مع ملفات الصوت والفيديو
- استخدام مكونات ActiveX وJava
- استخدام أنواع أخرى من ملفات الوسائط المتعددة

حيث إن أكثر من 30 الآن من مستخدمي الإنترنت يستخدمون خطوط DSL أو أجهزة مودم قائمة على كابلات أو حتى وسائل اتصال أسرع، فقد أصبحت الوسائط المتعددة تمثل جزءاً مهماً من العديد من مواقع الويب. فمن يفضلون استخدام الأقراص المدمجة وملفات الفيديو الصوتية أصبحوا الآن لا يرضون عن مواقع الويب التي تعتمد على النصوص فقط.

وفي الحقيقة، فإنه ليست جميع مواقع الويب تقدم وسائط متعددة. فإذا كان هدفك تقديم معلومات بأسرع وسيلة ممكنة لأكبر شريحة من المستخدمين، فلا يزال النص هو الخيار الأفضل. ولكن إذا رغبت في توصيل معلومات إلى المستخدمين وتسليتهم في الوقت ذاته، فإن إضافة ملفات صوت وفيديو وصور متحركة هو الحل الأمثل.

بالرغم من أنه لا يمكنك استخدام Dreamweaver في إنشاء ملفات فيديو أو صوت، فإن هذا الفصل يساعدك في التعرف على كيفية استخدام Dreamweaver في إضافة عدد كبير من ملفات الوسائط المتعددة إلى صفحات الويب، بحيث يستطيع الزائرون استعراضها. سنتحدث أيضاً عن أنواع متعددة من الخيارات الخاصة بالوسائط المتعددة.

تكمن أصعب نقطة في التعامل مع الوسائط المتعددة على الويب في اختيار أنسب التنسيقات وكذلك تحرير ملفات الوسائط المتعددة في برامج الصوت أو الفيديو أو أية برامج تحرير أخرى خاصة بالوسائط المتعددة. وكما سيتضح لك في هذا الفصل، فإن إضافة ملفات وسائط متعددة إلى صفحاتك بمجرد إنشائها أمرٌ سهلٌ نسبياً (فهو أشبه بإضافة ملفات صور أو إنشاء روابط، ولكنه يحتوي على خيارات أكثر تتعلق بالتحكم في كيفية العرض وزمنه).

# التعرف على مشغلات الوسائط المتعددة

عند إضافة ملف صوت أو فيديو أو أي نوع من أنواع الوسائط المتعددة إلى موقع ويب، فاعلم أن زائري موقعك يجب أن يكون لديهم مشغل وسائط معين (غالبًا ما يأتي مصحوبًا ببرنامج إضافي) لتشغيل أو عرض ملفاتك.

تعتبر مشغلات الوسائط المتعددة (Players) بمثابة برامج صغيرة تعمل وحدها أو بالتعاون مع متصفح الويب لتوفير دعم للوظائف غير المتوفرة في برنامج التصفح مثل تشغيل ملفات الصوت أو الصورة أو الرسومات المتحركة. وقد يأتي بعض من برامج الوسائط المتعددة مصحوبًا ببرامج إضافية عبارة عن تطبيقات صغيرة يمكن تثبيتها في المتصفح وزيادة إمكاناته.

من أشهر مشغلات الوسائط المتعددة والبرامج الإضافية Flash وWindows Media Player وReal Networks RealPlayer وApple QuickTime. وقد ذاع صيت بعض هذه البرامج لدرجة أنه يتم تثبيتها في أحدث برامج التصفح أو نظم التشغيل.

ولكن المشكلة تكمن في عدم وجود برنامج التشغيل المطلوب لدى زائري الموقع لاستعراض ملف الوسائط المتعددة الذي تعرضه، ومن ثم سيتعين عليهم تنزيل البرنامج وتثبيته أولاً، وإلا فإنهم سيشاهدوا فقط أيقونةً مكسورةً تعبر عن محتوى الموقع وليس ملف الوسائط المتعددة. وللأسف، فإن بعض المستخدمين يتخوفون من فكرة تنزيل برنامج جديد من الإنترنت، أما البعض الآخر فيتضايق من متطلبات التنزيل ويفشل في إجراء هذه العملية على الإطلاق. أما الفئة الثالثة فلا تستطيع تنزيل تلك البرامج من الأساس (وذلك لأن العديد من الشركات على سبيل المثال تجعل من المستحيل بالنسبة لموظفيها أن يقوموا بتنزيل وتثبيت البرنامج لدواعي أمنية).

## عرض رسائل تنبيهية لتشغيل ملفات الوسائط المتعددة

حيث إن ملفات الوسائط المتعددة تتطلب مشغلات خاصة بهذه الوسائط، فمن الأفضل أن ترفق رسائل تنبيهية للمستخدمين في كل مرة تضيف فيها ملفات فيديو أو صوت أو ملفات أخرى خاصة بالوسائط المتعددة إلى موقع الويب. ويجب أن توضح هذه الرسائل نوع وحجم الملف الذي تستخدمه والمدة التي يستغرقها تنزيله، ونوع البرنامج المطلوب لتشغيله.

ربما ترغب في تضمين رسالة تنبيهية مع ملف فيديو كما هو موضح في الأمثلة التالية:

**مثال (١) :**

لتشغيل ملف الفيديو، انقر على الصورة الموجودة بأعلى. إن مدة تشغيل هذا الفيلم حوالي 30 ثانية، وهو مزود بواجهة استخدام رائعة تشتمل على العديد من الأدوات الخاصة بالتحكم في الفيلم. إذا




كنت تستخدم مودم، فإن ملف الفيديو سيستغرق دقيقة وربما دقيقتين لتنزيله وتشغيله. أما إذا لم يتم تشغيل الفيلم أو إذا تلقيت رسالة إعلام بوجود خطأ ما، فهذا يعني أنه ليس لديك البرنامج الضروري لتشغيل ملف الفيديو.

**مثال (٢) :**

لتشغيل هذا الملف الذي تستغرق مدة عرضه 30 ثانية، انقر على هذه الصورة. إذا كنت تستخدم مودم، فإن الملف سيستغرق حوالي 90 ثانية لتنزيله. أما إذا لم يتم تشغيله، فربما تحتاج إلى تنزيل برنامج Windows Media Player مجانًا سواء على نظام تشغيل Windows أو Macintosh.

يمكن استخدام Dreamweaver في إدراج أية أنواع من ملفات الوسائط المتعددة في صفحات الويب، ولكن الأمر متروك لك في اختيار التنسيق الأنسب لزائري موقعك. يمكن أن تجد مئات من البرامج الإضافية على صفحات الويب، بعضها شائع جداً في تشغيل ملفات الصوت والفيديو، والبعض الآخر أقل شهرةً مثل البرامج الإضافية المتخصصة التي تعرض صوراً ثلاثية الأبعاد.

لا تغامر بفقد زائريك ما لم يكن لديك سببٌ مهمٌ يدفعك لذلك. بمعنى لا تجعل زائريك يقومون بتنزيل برنامج معين ليشاهدوا شعارك وهو يتحرك على سبيل المثال، وهذا بالطبع سبب واهي. إذا لم تكن تعرض شيئًا مهمًا حقًا مثل إحدى اللعبات الديناميكية أو إحدى الخرائط ثلاثية الأبعاد على سبيل المثال، فتجنب أية خيارات خاصة بالوسائط المتعددة التي تتطلب برامج إضافية خاصة.

## استخدام برنامج *Macromedia Flash*

ظهر برنامج Flash كإحدى التقنيات المهمة في إنشاء رسوم متحركة، وهو يحتوي على عدد كبير من السمات التفاعلية الخاصة بالويب. ليس هذا فقط، وإنما يمكنك في **Flash** دمج ملفات الصوت مع ملفات الفيديو، ليصبح بذلك الخيار الأمثل في دمج التنسيقات.

ومن بين المزايا التي جعلت Flash برنامجًا ذائع الصيت وسريعًا على الإنترنت أنه يستخدم رسومات تعتمد على المتجهات (فيما يعرف باسم vector graphics). وهذا يعني أن الرسومات في Flash تعتمد على عمليات وصف للمعادلات الرياضية بدلاً من استخدام الآلاف من النقاط، وهذه المعادلات تشغل مساحات أقل من الرسوم المتحركة النقطية. وحيث إن هذه الرسومات تقدم وصفًا لشيء معين بدلاً من التصوير الفعلي له، فإنه يمكن تصغير أو تكبير حجمها دون التأثير على جودة الصورة أو حجم الملف الذي تم تنزيله. من المؤكد أن إمكانية التكبير تجعل برنامج Flash مناسبًا للشاشات مختلفة الأحجام التي يستخدمها زائرو الويب، وكذلك الشاشات

الصغيرة جداً في التليفونات المحمولة أو الأجهزة التي بحجم اليد. يمكن أيضاً تعليق رسوم Flash على الحائط أو عرضها على شاشات الأفلام دون أن تفقد جودتها، بالرغم من أن ملفات الفيديو أو ملفات الصور الفوتوغرافية المدمجة مع ملف Flash ربما تفقد جودتها عند استخدام درجات الوضوح العالية.

تستخدم ملفات Flash الامتداد (.swf)، ويمكن إدراج تلك الملفات في أية صفحة ويب. وفي الأجزاء التالية، ستجد مزيداً من التفاصيل عن كيفية إضافة أزرار ونصوص وملفات Flash إلى موقعك.




أما عن السلبيات التي تعيب هذا البرنامج فتتمثل في أن ملفات Flash أحياناً لا تُعرض بالكيفية التي تريدها، وربما يتسبب ذلك في حدوث مشاكل في الوصول إليها بالنسبة للمكفوفين. كما أن تحديثها يتطلب مزيداً من الجهد، وربما لا يتم قراءتها من جانب محركات البحث في أثناء تمشيط الموقع. ولكن إذا كانت لديك الموهبة والوقت والفريق الكفء، فإن Flash حتماً سيكون هو الخيار الأنسب لإنشاء مواقع ويب.

## إضافة نصوص وأزرار *Flash* في *Dreamweaver*

يحتوي Dreamweaver على إمكانات خاصة بإنشاء وتحرير ملفات Flash داخله، كما يتضمن خيارات مضمنة خاصة ببرنامج Flash يمكن إضافتها إلى صفحاتك حتى إذا لم يكن لديك Macromedia Flash. وبالرغم من أنه لا يمكنك إنشاء رسوم Flash متحركة باستخدام Dreamweaver، فإن هذه السمات المضمنة تتيح لك إمكانية إنشاء كائنات نصية رسومية وأزرار Flash. يحتوي Dreamweaver على مكتبة هائلة من كائنات Flash التي يمكن استخدامها.

وحيث إن التركيب الخاص بكائنات Flash قابلاً للتطوير، فيمكن تنزيل أنماط Flash جديدة من موقع Macromedia Exchange Web من خلال النقر على زر Get More Styles الموجود في مربع حوار Flash Button. فالنقر على هذا الزر سيعمل على تشغيل متصفح الويب، وسيوصلك إلى موقع Macromedia Exchange حيث يمكنك تنزيل المزيد من الأزرار. انظر الفصل الخامس عشر لمزيد من التفاصيل عن زر Macromedia Exchange.

### إنشاء كائن *Flash Text* باستخدام *Dreamweaver*

باستخدام كائن Flash Text، يمكن إنشاء وإدراج فيلم Flash نصي امتداده (.swf) في مستندك. فأفلام Flash النصية تساعدك في استخدام الرسومات النصية القائمة على المتجهات بالخط الذي تريده (يُقصد بالمتجهات أن الصور تتألف من نصوص كود لرسم أشكال

هندسية معينة). ومن مزايا استخدام كائن Flash Text أنك تستطيع استخدام أية خطوط تريدها دون القلق بشأن ضرورة توفر هذه الخطوط على أجهزة زائري موقعك. يمكن أيضًا تطبيق مؤثر rollover دون الحاجة إلى إنشاء صور منفصلة، كما يمكن تصغير أو تكبير حجم النص دون التأثير على جودة الصورة أو حجم الملف.

لإدراج كائن Flash Text، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ افتح أية صفحة حالية في Dreamweaver، أو أنشئ مستندًا جديدًا واحفظه.**

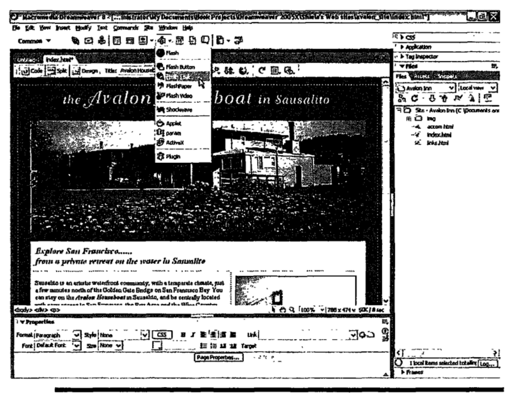
يجب أن تحفظ المستند قبل إدراج كائن Flash Text.

**٢ـ اختر Common من شريط Insert، إذا لم يكن هذا الخيار محددًا من البداية.**

**٣ـ من قائمة Media المنسدلة الموجودة في شريط Common Insert، اختر Flash Text كما هو موضح في الشكل (١١-١).**

أو يمكن اختيار Insert ⇐ Media ⇐ Flash Text .

سيتم عرض مربع حوار Insert Flash Text كما هو موضح في الشكل (١١-٢).



**الشكل (١١-١):** تساعدك قائمة Media المنسدلة في الوصول بسرعة إلى خيار Flash Text.

الشكل (١١-٢): يساعدك مربع حوار Insert Flash Text على إنشاء وتحرير نص Flash التفاعلي في Dreamweaver.

٤. حدد الخيارات الخاصة باللون والنمط والحجم واللون والمحاذاة ولون الخلفية:

- **Font and Font size**: اختر أي خط متاحًا لديك على القرص الصلب، وحدد الحجم الذي تريد. يحدد حجم الخط حجم المربع المحيط بنص Flash. ولمعاينة النص مكتوبًا بالخط الذي وقع عليه اختيارك، حدد مربع Show Font. استخدم خيارات التنسيق الموجودة أسفل مربع Font لتحديد محاذاة النص، وما إذا كان سيتم عرضه مائلاً أم عريضًا.
- **Color**: يشير هذا الخيار إلى لون النص.
- **Rollover Color**: يشير هذا الخيار إلى اللون الذي سيتغير النص إليه عند وقوف المستخدم عليه بمؤشر الماوس.
- **Link, Target**: استخدم مربع Link لتحديد اسم الصفحة أو الملف الذي سيفتح عند نقر المشاهد على الرابط، واستخدم مربع Target في تحديد وجهة الرابط (أو الصفحة التي سيتم عرضه فيها).
- **Bg Color(background color)**: إذا ضبطت هذا الخيار على لون صفحة الويب التي ستضع فيها النص، فسيختفي النص من الصفحة. أما إذا اخترت لونًا آخر، فسيظهر مربعًا حول النص ممتلئًا بهذا اللون. وإذا لم تحدد لونًا فستصبح الخلفية بيضاء، وليست شفافة.
- **Save As**: حيث إننا بصدد إنشاء ملف Flash عند استخدام هذا الخيار، فأنت بحاجة إلى تسمية الملف الجديد. احفظ الملف دائمًا بالامتداد (swf.). استخدم زر Browse (عبارة عن أيقونة مجلد صغيرة) لتحديد المكان الذي ستحفظ فيه ملف Flash على القرص الصلب.

٥- **انقر على زر OK.**

يمكنك أيضًا النقر على زر Apply لمعاينة نص Flashفي مستند Dreamweaver قبل النقر على زر OK.

سيتم إغلاق مربع الحوار، وإدراج نص Flash في الصفحة. لتحرير النص مرةً ثانيةً أو لتغيير أي من الخيارات المتاحة، انقر نقرًا مزدوجًا على نص Flash لفتح مربع الحوار.

## إنشاء أزرار *Flash* باستخدام *Dreamweaver*

في الحقيقة، لا يمكنك إنشاء نصوص Flash فحسب، وإنما يمكنك إنشاء أزرار Flash أيضًا. تعتبر أزرار Flash بمثابة رسومات جاهزة ويمكن تخصيصها واستخدامها كأزرار تفاعلية على مواقع الويب. وشأن نصوص Flash، فإن أزرار Flash تتألف من رسومات تعتمد على المتجهات، ويمكنك التغيير في حجمها دون التأثير على الجودة.

لإدراج زر Flash، اتبع الخطوات التالية:

١- **افتح أية صفحة موجودة بالفعل في Dreamweaver أو أنشئ مستندًا جديدًا واحفظه.**

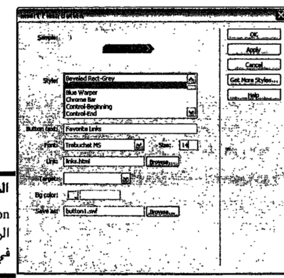
يجب أن تحفظ المستند أولاً قبل إدراج زر Flash.

٢- **اختر Common من شريط Insert إذا لم يكن هذا الخيار محددًا.**

٣- **اختر Flash Button من قائمة Media المنسدلة والموجودة في شريط Common Insert.**

أو اختر Insert ⇐ Media ⇐ Flash Button .

سيتم عرض مربع حوار Insert Flash Button الموضح في الشكل (١١-٣).




**الشكل (١١-٣):** بمساعدة مربع حوار Insert Flash Button، يمكن إنشاء وتحرير الرسومات الخاصة بأزرار Flash وذلك في برنامج Dreamweaver.

**٤ـ في حقل Style، قم بالتمرير لاختيار نوع الزر الذي تريد استخدامه.**

سيتم عرض الزر المحدد في حقل Sample أعلى مربع الحوار.

**٥ـ قم بتخصيص الزر من خلال إدخال النص المطلوب كتابته على الزر، مع تحديد نوع الخط وما شابه ذلك من الإعدادات.**

أدخل النص الذي تريد استخدامه في حقل Button Text أو اتركه خاليًا إذا لم تكن تريد كتابة أي نص على الزر. حدد الخيارات النصية الأخرى بما في ذلك الخط واللون والحجم والمحاذاة.

اختر الرابط والوجهة وألوان الخلفية في الحقول المناسبة لكل خيار إذا رغبت في استخدام الزر كرابط.

حيث إنك تنشئ ملف Flash عند استخدام هذا الخيار، فأنت بحاجة إلى تسمية الملف الجديد. احفظ الملف دائمًا بالامتداد (swf.)، واستخدم زر Browse (أيقونة صغيرة على شكل مجلد) لتحديد المكان الذي حفظت فيه ملف Flash على القرص الصلب.

**٦ـ بعد الانتهاء من ضبط الخيارات، انقر على زر OK لإدراج الزر.**

يمكنك أيضًا النقر على زر Apply لمعاينة الزر في مستند Dreamweaver قبل النقر على زر OK.

سيتم إغلاق مربع الحوار، وإدراج الزر في الصفحة. لتحرير الزر مرةً ثانيةً أو تغيير أحد الخيارات، انقر نقرًا مزدوجًا على هذا الزر لفتح مربع الحوار.




قم بمعاينة الزر في المتصفح لاستعراض مؤثرات Rollover التي تم تطبيقها على ملف Flash أو قم بتحديده وانقر على زر Play في جزء Properties.

## إدراج ملفات *Flash*

غالبًا ما تعرف "ملفات Flash" باسم "أفلام Flash" حتى وإن لم تكن تشتمل على لقطات فيديو. ويمكن إدراجها بسهولة في صفحة الويب باستخدام Dreamweaver، ولكنك بحاجة إلى برنامج مثل Macromedia Flash لإنشائها أولاً. في هذا الجزء، افترضنا أن لديك ملف Flash كامل (سواء أكان عبارة عن رسم متحرك أو أي فيلم Flash آخر) وأنك تريد إضافته إلى صفحة الويب.



تلميح: حيث إن شركة Macromedia قد طرحت تنسيق ملف Flash كمعيار مفتوح، فيمكنك الآن إنشاء ملفات Flash باستخدام العديد من برامج تحرير المتجهات، بما في ذلك برنامج Adobe Illustrator الذي يشتمل على خيار Export to SWF.

يمكن إنشاء رابط لملف Flash كما هو الحال مع الصور. وحيث إن Flash لا يقتصر على إنشاء الصور فحسب، فهناك العديد من الإعدادات والخيارات الخاصة بالتحكم في كيفية عرض ملف Flash.




قبل البدء في العمل، تأكد من حفظ ملف Flash الذي تريد إدراجه أولاً في المجلد الرئيسي لموقع الويب. ننصح بإنشاء مجلد للوسائط المتعددة في المجلد الرئيسي لموقع الويب بحيث يضم ملفات الصوت وملفات الوسائط المتعددة الأخرى، وذلك شأن المصممين الذين ينشئون مجلد صور يحتوي على ملفات صور.

لإضافة ملف Flash إلى موقع الويب، افتح إحدى الصفحات الحالية أو أنشئ مستنداً جديداً واحفظ الملف، ثم قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ انقر لإدراج المؤشر حيث تريد وضع ملف Flash وذلك لعرضه على صفحة الويب.**

**٢ـ اختر Common من شريط Insert إذا لم يكن هذا الخيار محدداً بالفعل.**

**٣ـ اختر Flash من قائمة Media المنسدلة الموجودة في شريط Common Insert.**

يمكنك أيضاً اختيار Insert ⇐ Media ⇐ Flash .

سيتم عرض مربع حوار Select File.

**٤ـ تَصفّح القرص الصلب لتحديد مكان ملف Flash الذي تريد إدراجه في صفحتك. انقر لتحديد الملف.**

**٥ـ انقر على زر OK.**

بعد أن تنقر على زر OK، سيتم إغلاق مربع الحوار وإدراج الكود في المستند.




يعرض Dreamweaver ملف Flash في شكل مربع رمادي يوضح حجم الملف. لتشغيل الملف، انقر لتحديده، ثم انقر على زر Play الأخضر الموجود في الجانب الأيمن من جزء Properties (الذي سنتحدث عنه في الشكل ١١-٤ التالي). سيتم تشغيل ملف Flash أيضاً عند معاينة الصفحة في المتصفح.

# إعداد الخيارات الخاصة بملف *Flash*

شأن غالبية علامات ترميز HTML، تشتمل علامات الترميز التي تربط ملف Flash والملفات الأخرى للوسائط المتعددة بصفحات الويب على سمات تحدد الكيفية التي سيتم بها عرض الملف في المتصفح. ويتم ذلك من خلال التحكم في بعض الإجراءات، مثل تشغيل الرسم المتحرك تلقائيًا عند تحميل الصفحة أو نقر الزائر على الرابط لتشغيل الرسم المتحرك. يحدد Dreamweaverبعضًا من هذه الخيارات تلقائيًا مثل: طول وعرض ملف Flash، ولكنك قد ترغب في تحديد بعضها بنفسك.



تلميح

إذا لم تظهر جميع الخيارات في جزء Properties، فانقر على سهم التوسيع الموجود في الركن الأيمن السفلي لعرض مزيد من الخيارات.

يمكن ضبط خيارات Flash الموجودة في جزء Properties كما هو موضح في الشكل (١١-٤):

- ✓ **Name Field**: استخدم الحقل النصي الموجود في الركن الأيسر العلوي من جزء Properties، وبالتحديد إلى يمين أيقونة F، في كتابة اسم لملفك أو يمكنك تركه خاليًا. في هذه الحالة، لن يختار برنامج Dreamweaver اسمًا من تلقاء نفسه، وسيتعين عليك فقط كتابة اسم للملف.
- ✓ **W (Width)**: استخدم هذا الخيار في تحديد عرض الملف باستخدام بوحدات البكسل.
- ✓ **H (Height)**: استخدم هذا الخيار في تحديد طول الملف باستخدام بوحدات البكسل.
- ✓ **File**: يقوم برنامج Dreamweaver بملء هذا الحقل تلقائيًا عند إدراج ملف Flash محدد الاسم والمسار. وفي حالة تغيير قيمة هذا الحقل، فإنك تغامر بإيقاف الرابط المتصل بملف Flash.
- ✓ **Edit**: انقر على هذا الزر لفتح أحد ملفات Flash في برنامج Macromedia Flash بغرض تحريره. لاحظ أنه بإمكانك تحرير ملف المصدر Flash. ولكن بعد أن تحفظ ملفات Flash بالامتداد (.swf) لاستخدامها على الويب، لن تستطيع تحريرها مرةً أخرى.
- ✓ **Src (Source)**: هذا الحقل النصي يساعدك في تعريف الملف المصدر أو الملف الرئيسي الذي استخدمته في إنشاء ملف (.swf) المدرج في الصفحة. إذا نقرت على زر Edit بعد ضبط هذا الخيار، سيُفتح الملف المصدر تلقائيًا في Flash

وسيتم تنشيط زر Done لتطبيق التغييرات في برنامج Dreamweaver. وحيث إن كلا البرنامجين يعملان بشكل متكامل معًا، فإن أية تغييرات تجريها في Flash ستنعكس تلقائيًا في Dreamweaver عند استخدام هذا الخيار.

✓ **Reset Size**: يمكن تغيير عرض ملف Flash من خلال النقر على أحد أركانه وسحبه للوصول إلى الحجم المطلوب. أما النقر على هذا الزر فيعمل على إرجاع ملف Flash إلى الحجم الأصلي. وعلى النقيض من الصور وملفات الفيديو وأنواع الملفات الأخرى، يمكن التغيير في حجم ملفات Flash دون التأثير على جودة الصورة أو النسبة والتناسب بين محتوياتها؛ لأنها تعتمد على المتجهات.

✓ **Class**: استخدم هذه القائمة المنسدلة لتطبيق أي ملفات style sheets تم تعريفها للمستند.

✓ **Loop**: إن تحديد هذا المربع سيؤدي إلى تكرار تشغيل ملف Flash بصفة مستمرة. أما إذا لم تحدده، فإن فيلم Flash سيتوقف عرضه بعد أن يصل إلى الكادر الأخير.

✓ **Autoplay**: عند تحديد هذا المربع، يتم تشغيل فيلم Flash بمجرد تنزيله على جهاز المستخدم. أما إذا لم يتم تحديده، فإن أي خيار آخر حددته داخل ملف Flash نفسه (مثل onMouseOver أو onMouseDown) يكفي لبدء تشغيل الفيلم. يمكنك أيضًا تطبيق النصوص البرمجية المضمنة في أي مكان في المستند لبدء تشغيل الفيلم (انظر الفصل التاسع لمزيد من التفاصيل عن النصوص البرمجية المضمنة).

✓ **V Space (Vertical Space)**: إذا أردت ترك مسافة خالية فوق أو أسفل الملف، فاكتب عدد وحدات البكسل.

✓ **H Space (Horizontal Space)**: إذا أردت ترك مسافة خالية على كل جانب من الملف، فاكتب عدد وحدات البكسل.

✓ **Quality**: يساعدك هذا الخيار في ترتيب خيارات صقل الصور وفقًا لأولويتها في مقابل سرعة إعادة التشغيل. فمن خلال صقل الصور، سيزيد الوقت المستغرق في معالجة كل مقطع؛ لأن جهاز الكمبيوتر سيبدأ أولاً بتنعيم الحواف. يساعدك معامل Qualify في التحكم في عملية إبطاء المعالجة من خلال تحديد أولوياتك اعتمادًا على مدى أهمية شكل الصورة في مقابل سرعة إعادة تشغيلها.

يمكن استخدام أي من خيارات Qualify:

- **Low**: في هذا الخيار، لا تُجرى عملية الصقل مطلقًا. ويكون لسرعة إعادة التشغيل الأولوية على شكل الصورة.
- **High**: عادةً ما تُجرى عملية الصقل في هذا الخيار، ويكون للشكل الأولوية على سرعة إعادة التشغيل.
- **Auto High**: باستخدام هذا الخيار المتطور، ويُعاد تشغيل الصورة مع البدء بصقلها أولاً. وبالرغم من ذلك، فإنه إذا كانت سرعة الكادر التي يدعمها جهاز المستخدم بطيئةً جدًا، فسيتم إيقاف عملية الصقل لزيادة سرعة إعادة التشغيل. بمعنى أن الخيار يولي اهتمامًا متساويًا لشكل الصورة وسرعة التشغيل، ولكنه في بعض الأحيان يضحي بالشكل لحساب سرعة إعادة التشغيل إذا تطلب الأمر.
- **Auto Low**: تبدأ عملية إعادة التشغيل بإيقاف عملية الصقل. وإذا تأكد برنامج Flash أن المعالج يستطيع القيام بذلك، فسيتم إجراء عملية الصقل. استخدم هذا الخيار في التأكيد على عامل السرعة أولاً، ولكن مع تحسين الشكل إذا كان ذلك ممكنًا.

✓ **Scale**: حدد هذا الخيار فقط عند تغيير إعدادات الملف الأصلية الخاصة بالطول والعرض. إذ يساعدك معامل Scale في تعريف كيفية تشغيل فيلم Flash وفقًا لهذه الإعدادات.

تساعدك الخيارات التالي ذكرها والموجودة في قائمة Scale في تحديد التفضيلات الخاصة بكيفية تشغيل فيلم Flash في الإطار:

- **Default (Show All)**: يعمل هذا الخيار على تشغيل الفيلم كاملاً في المساحة المحددة، مع الحفاظ على نسبتي الطول والعرض الأصليتين للفيلم، دون حدوث أي تشويه في الصورة، ولكن الحدود قد تظهر على جانبي الفيلم لشغل المساحة الخالية.
- **No Border**: يعرض هذا الخيار فيلم Flash في المساحة المحددة، دون إظهار الحدود الخارجية. وهو يحافظ على نسبة الطول إلى العرض، ولكن ربما يحدث بعض القص في أجزاء الصورة.
- **Exact Fit**: في هذه الحالة، من المفترض أن يُعرض فيلم Flash وفقًا لنسبتي الطول والعرض المحددتين، ولكن ربما لا يتم الحفاظ على نسبة الطول إلى العرض، فيبدو الفيلم كما لو كان مضغوطًا.

✓ **Align**: يتحكم هذا الخيار في محاذاة الملف داخل الصفحة. وهذا الإعداد يعمل بهذه الكيفية مع ملفات البرامج الإضافية للصور.

✓ **BgColor**: يحدد هذا الخيار لون الخلفية الذي سيشغل المساحة الخالية الملف. ويتم عرض هذا اللون في حالة ما إذا كانت القيمة المحددة للطول والعرض أكبر من الملف، كما يُعرض أيضًا في أثناء الفترات التي يتوقف فيها عرض الفيلم إما بسبب تحميله وإما بسبب الانتهاء من تشغيله.

✓ **Play button**: انقر على زر Play الأخضر لتشغيل ملف Flash في Dreamweaver.

✓ **Parameters**: يساعدك هذا الزر في الوصول إلى مربع الحوار الذي تستطيع من خلاله إدخال المعاملات الخاصة بملفات Flash.




## مواقع تعرض ملفات Flash على الإنترنت

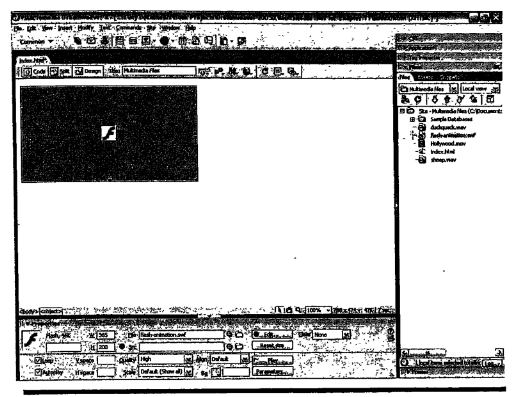
تعتبر الإنترنت من أفضل المصادر التي يمكن الحصول منها على ملفات Flash؛ إذا أنها تشتمل على عدد كبير من مواقع الويب التي تعرض كل شيء مثل ملفات Flash المصممة مسبقًا والتي يمكن التغيير في خصائصها وكذلك بعض المعلومات المفيدة عن كيفية الاستفادة من هذا البرنامج الرائع. وفيما يلي بعضٌ من هذه المواقع التي يمكن الاستفادة منها:

✓ Macromedia (www.macromedia.com): في هذا الموقع، ستجد الكثير من المعلومات الخاصة بإنشاء واستخدام ملفات Flash (وكذلك العديد من الأمثلة العملية).

✓ Swish (www.swishzone.com): إذا كنت تتطلع لتنزيل بديل عن برنامج Flash، فاستخدم برنامج Swish؛ فهو برنامج صغير وسعره مناسب وقادر على إنشاء ملفات Flash.

✓ Flash Kit (www.flashkit.com): يشتمل هذا الموقع على عدد كبير من المصادر التي يمكن لمطوري Flash الاستفادة منها.

✓ Flash Arcade (www.flasharcade.com): يشتمل هذا الموقع على مجموعة من أفضل الألعاب التفاعلية التي تم إنشاؤها باستخدام Flash.



**الشكل (١١-٤)**: بعد إدراج ملف Flash في إحدى صفحات الويب، استخدم جزء Properties في تحديد العديد من الخيارات الخاصة بكيفية عرض الملف.

## التعامل مع ملفات الفيديو المعروضة على الويب

مع زيادة تردد النطاق على الويب، زاد استخدام ملفات الفيديو بشكل كبير عن أي نوع آخر من ملفات الوسائط المتعددة. إن إضافة ملف فيديو إلى صفحة الويب أمرٌ سهلٌ نسبيًا، ولكن الصعب هو اختيار التنسيق المناسب وضغط الملف لتنزيله بسرعة، مع الاحتفاظ بشكله جيد في الوقت ذاته. إن ضغط ملف الفيديو لا مجال للحديث عنه في هذا الكتاب، ولكننا سنورد بعض المعلومات العامة عن أنواع ملفات الفيديو المختلفة لمساعدتك في اتخاذ قرارات صائبة عن أنواع ملفات الفيديو التي ستضيفها إلى صفحاتك باستخدام Dreamweaver.

يمكن حفظ ملف الفيديو باستخدام العديد من التنسيقات. ولسوء الحظ، ما من تنسيق محدد أو قياسي يعمل مع كل مستخدمي الويب. يرجع السبب في ذلك إلى ضرورة وجود مشغل الفيديو لعرض الفيلم على الويب، وبالطبع، فإن كل شخص لا يمتلك هذا المشغل، ناهيك عن وجود مشغل يستطيع تشغيل جميع تنسيقات ملفات الفيديو. ولكن في هذه الآونة، تأتي غالبية أجهزة الكمبيوتر الجديدة مثبتًا فيها مشغلات لملفات الصوت والفيديو لتشغيل

أغلب تنسيقات الملفات الشائعة. فإذا كنت تستخدم نظام التشغيل Windows، فمن المحتمل أن يكون لديك برنامج Windows Media Player على جهازك. أما إذا كنت تستخدم نظام التشغيل Mac، فمن المحتمل أن يكون مثبتًا لديك برنامج QuickTime. وفي الحقيقة، فإن كلا البرنامجين يمكنه التعامل مع العديد من تنسيقات الفيديو. لذا، فإن أي شخص يمتلك جهاز كمبيوتر جديد نسبيًا يمكنه عرض ملفات الفيديو بالتنسيقات شائعة الاستخدام.

تلميح

إذا لم يكن لدى زائري موقعك مشغل ملفات الفيديو المطلوب، يمكن توجيههم إلى كيفية تنزيله من الإنترنت. فغالبية مشغلات الوسائط المتعددة يمكن تنزيلها مجانًا، كما أنها تُثَبّت بسهولة نسبيًا. ولهذا السبب، ننصحك بتضمين تعليمات عن كيفية تنزيل أفضل مشغل لملفات الفيديو عند إضافة أحد هذه الملفات إلى صفحات موقعك. انظر الجزء الذي يحمل عنوان "عرض رسائل تنبيهية لتشغيل ملفات الوسائط المتعددة" لإلقاء نظرة على بعض الأمثلة.

يمكن ضبط ملف الفيديو على أن يتم تشغيله تلقائيًا عندما يفتح الزائرون الصفحة (بافتراض أن لديهم المشغل المناسب)، ولكننا ننصح بتوجيه زائري موقعك إلى النقر على أحد الروابط أو تنفيذ أي إجراء آخر قبل تشغيل ملف الفيديو. إننا نرغب في أن تعطي المستخدمين فكرةً عما سيقومون بتنزيله حتى يعرفون أنه يستحق الانتظار وذلك قبل أن يكتشفوا بعد مضي نصف الوقت أنهم بصدد تنزيل ملف كبير. (انظر جزء "إضافة ملفات وسائط متعددة إلى صفحات الويب" لمزيد من المعلومات عن تضمين ملفات الفيديو وإنشاء روابط لها).




توخى الحذر حيث إن كثيراً ممن يتصفحون الويب قد يكونون في مقر عملهم أو في مكتبات عامة أو في أماكن أخرى لا يُتوقع أن يصدر منها أصوات مزعجة. حَذِّر المستخدمين من ذلك قبل أن يقوموا بتشغيل ملف الفيديو أو الصوت، وأخبرهم بطريقة إيقاف تشغيل الملفات سريعًا إذا لزم الأمر إذا كنت تطمح في أن يعاود الزائرون المجيء إلى موقعك.

## تشغيل الملف في أثناء تنزيله من وحدة الخدمة

تعتبر برامج Windows Media Player وRealMedia وQuickTime من أكثر التنسيقات شيوعًا؛ لأنها تدعم خاصية Streaming - التي تعني إمكانية تشغيل الملف في أثناء تنزيله من وحدة الخدمة. وتكمن أهمية ذلك في أن ملفات الفيديو والصوت قد تستغرق وقتًا طويلاً في التنزيل.

وفيما يلي شرحٌ لكيفية عمل إمكانية Streaming. عند النقر على رابط لملف فيديو، يبدأ جهاز الكمبيوتر في تنزيله من وحدة الخدمة. تحسب وحدة الخدمة مقدار ما سيتم إرساله من الملف وأي أجزاء الملف تريدها (إذا كنت تستمع إلى الجزء الأوسط من ملف الفيديو على سبيل المثال). فإذا كنت تستخدم مشغل يدعم هذه الإمكانية، فإن ملف الصوت أو الفيديو سيتم البدء في تشغيله بمجرد تنزيل قدركاف منه بنجاح للتأكد من عدم توقف الملف في أثناء عرضه. وإذا لم تكن تستخدم هذه الإمكانية، فإن الملف كله يجب أن يتم تنزيله أولاً قبل تشغيله. وبالرغم من أن إمكانية Streaming قد تستغرق الفترة الزمنية نفسها اللازمة لتنزيل الملف كله حتى دون استخدامها، فإنها تقلل من الوقت الذي قد يحتاجه الزائر لبدء تشغيل عرض ملف الفيديو على الإنترنت.

## المقارنة بين تنسيقات ملفات الفيديو

كيف لنا أن نعرف التنسيق الذي يجب أن نستخدمه؟ إن أكثر الخيارات شيوعًا واستخدامًا في الفيديو هذه الآونة، بالنسبة للعديد من مصممي الويب، هي Windows Media Player. تأتي غالبية أجهزة الكمبيوتر الشخصية وأجهزة Mac مثبت عليها برنامج Windows Media Player. أما مصممو الويب الآخرون فيفضلون استخدام تنسيقي RealMedia وRealAudio من إنتاج شركة RealNetworks؛ لأن إمكانية Streaming تعمل بشكل أفضل في هذين التنسيقين، كما أنهما يشتملان على خيارات خاصة بالجودة. يكمن التحدي الأكبر في تنسيق RealMedia في أنه يتطلب برنامجًا خاصًا على وحدة خدمة الويب. يعتبر QuickTime هو الآخر من التنسيقات الشائعة، خاصةً بين مستخدمي أجهزة Mac، ويمكن أيضًا ضغط ملفات الفيديو فيه دون أن تفقد جودتها.

يمكن تحويل ملف الفيديو من تنسيق لآخر بسهولة مستخدمين في ذلك أغلب برامج تحرير الفيديو. على سبيل المثال، يمكن فتح ملف فيديو بتنسيق AVI في برنامج مثل Adobe Premier Elements (برنامج جيد لتحرير ملفات الفيديو للمبتدئين)، ثم اختيار File ⇐ Export لتحويله إلى أي خيار من خيارات الضغط والتنسيق. على سبيل المثال، يمكن تحويل ملف AVI إلى تنسيق Window Media من خلال ضغطه باستخدام مودم 56K أو تحويله إلى تنسيق QuickTime من خلال ضغطه باستخدام مودم يعتمد على الكابلات. قد يكون تحرير ملفات الفيديو أمرٌ معقد، لكن تحويل ملف الفيديو من تنسيق لآخر أسهل نسبيًا بمجرد أن تتعرف على خيارات التحويل (لمزيد من التفاصيل عن الخيارات الخاصة ببرامج الفيديو، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "المقارنة بين برامج تحرير ملفات الفيديو").

توضح الأجزاء التالية معلومات مختصرة عن أكثر التنسيقات الرقمية شيوعاً.

### تنسيق *Windows Media Video*

تم إنشاؤه من جانب شركة Microsoft، وهو من أكثر التنسيقات استخداماً على الأجهزة الشخصية. وهذا التنسيق يدعم إمكانية Streaming، ويمكن تشغيله في برنامج Windows Media Player وكذلك العديد من المشغلات الأخرى.

- ✓ **امتداد الملف:** (.wmv) و(.asx).
- ✓ **موقع الويب:** www.microsoft.com/windows/windowsmedia.

### تنسيق *RealVideo*

قامت شركة Real Networks بتصميم هذا التنسيق لتشغيله في برنامج RealPlayer (الذي يمكن تثبيته على الأجهزة الشخصية وأجهزة Mac). يمكن تعديل هذا التنسيق بما يتلائم مع سرعة الاتصال بطيئاً كان أو سريعاً. ولكنه يتطلب برنامجاً خاصاً على وحدة خدمة الويب لتشغيل خاصية Streaming:

- ✓ **امتداد الملف:** (.rm) و(.rv).
- ✓ **موقع الويب:** www.real.com.

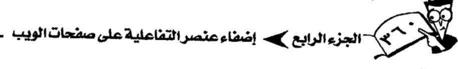
### تنسيق *MPEG*

يشير هذا الاختصار إلى المصطلح التالي (Moving Picture Experts Group)، وهو يضغط الملفات لتنزيلها بشكل أسرع من التنسيقات الأخرى التي تماثله في الجودة مثل تنسيق AVI. يمكن تشغيل تنسيقات MPEGs في غالبية مشغلات الفيديو بما في ذلك Windows Media Player وRealPlayer ومشغلات MPEG المخصصة.

- ✓ **امتداد الملف:** (.mpeg) و(.mpg).
- ✓ **موقع الويب:** www.mpeg.org.

### تنسيق *QuickTime*

أنشأت شركة Apple تنسيق QuickTime اعتماداً على معيار MPEG. يوجد مشغل QuickTime في نظام التشغيل Macintosh، وهو يُستخدم من قِبل غالبية برامج Mac التي تشتمل على ملفات الفيديو أو الصور المتحركة. هذا ويعتبر QuickTime من التنسيقات الرائعة في عرض ملفات الفيديو على الويب، وهو يدعم خاصية Streaming، ولكنه يُستخدم في الأساس من قبل أولئك الذين يفضلون أجهزة Mac (بالرغم من أن ملفات QuickTime يمكن استعراضها أيضاً على نظام التشغيل Windows).




- ✓ **امتداد الملف:** (qt.) و(mov.).
- ✓ **موقع الويب:** www.quicktime.com.

### تنسيق *AVI*

لأن تنسيق AVI (Audio Video Interleave) من إنتاج شركة Microsoft، فهو يعتبر من أكثر تنسيقات الفيديو شيوعًا على نظم التشغيل Windows، ويمكن استخدامه في معظم مشغلات الفيديو. يعمل هذا التنسيق بشكل جيد إذا كنت تستعرض ملف فيديو من القرص الصلب أو القرص المدمج حيث لا تكون مضطرًا في هذه الحالة لتنزيل الملف، ولكن ملفات الفيديو التي تعمل بهذا التنسيق كبيرة جدًا لاستخدامها على الإنترنت. إذا كانت الملفات بتنسيق AVI، يجب أن تُحولّها أولاً إلى تنسيق آخر قبل إضافتها إلى موقعك، وإلا فإنك سترغم زائري موقعك على تنزيل ملفات فيديو كبيرة الحجم بشكل غير ضروري.

- ✓ **امتداد الملف:** (avi).
- ✓ **موقع الويب:** لا يوجد موقع محدد خاص بتنسيق AVI، ولكن يمكن أن تجد معلومات عنه على موقع www.microsoft.com.

## التعامل مع ملفات الصوت على الويب

تعمل ملفات الصوت بالكيفية نفسها التي تعمل بها ملفات الفيديو على الويب. ويمكن إنشاء رابط لملف صوت أو تضمين هذا الملف في صفحتك. في هذه الحالة، سيحتاج الزائرون إلى استخدام المشغل المناسب لسماع الملف. لمزيد من التعليمات عن ذلك، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "إضافة ملفات وسائط متعددة إلى صفحة الويب".

تعطي الأجزاء التالية نبذةً مختصرةً عن أكثر تنسيقات الصوت الرقمية استخدامًا:

### تنسيق *MP3*

يعتبر تنسيق MP3 من أكثر التنسيقات شيوعًا في ضغط ملفات الصوت. يتفرع هذا التنسيق من مجموعة التنسيقات التي تنتمي إلي MPEG، وهو يدعم إمكانية Streaming. تأتي غالبية ملفات الصوت التي يتم تنزيلها من الإنترنت بتنسيق MP3، وهذا هو الاختيار الأول لغالبية مطوري الويب.

- ✓ **امتداد الملف:** (mp3.).
- ✓ **موقع الويب:** www.mp3.com.

## المقارنة بين برامج تحرير ملفات الفيديو

إن برامج تحرير ملفات الفيديو مهمةٌ للغاية عند الهواة؛ فالصور غالبًا ما تكون غير واضحة أو مهتزة أو متموجة أو متقطعة. حتى المحترفين يسقطون فريسةً لتلك الأخطاء الشائعة؛ ولهذا السبب، فإن الكثيرين يسجلون اللقطات بنسبة 1:20 - بمعنى أنهم يقومون بتصوير لقطات في مدة زمنية قدرها 20 دقيقة من الشريط ويحصلون منها على دقيقة واحدة هي أفضل ما في تلك اللقطات عند تشغيل ملف الفيديو. ترفق بزائري موقعك، واجعل ملف الفيديو يتضمن أهم اللقطات، وقم بترتيبها بحيث تكون البداية والوسط والنهاية منطقية.

إن كل برنامج تضمنه هذا الفصل يساعدك في إجراء عمليات التحرير الأساسية وتقطيع الصور وزيادة درجة وضوحها. تدعم البرامج أيضًا إمكانية إضافة سمات أخرى مثل عمل مقدمة للفيلم أو تشغيل تعليق أو إضافة مقطوعات صوتية. وكلما ارتفع سعر البرنامج، زاد عدد السمات التي يتضمنها مثل إنشاء مؤثرات خاصة والإبطاء أو الإسراع من الحركات، وإمكانية استخدام الفلاتر التي تجعل ملفات الفيديو تبدو مثل الأفلام الصامتة التي كانت تُعرض في فترة العشرينيات.

وفيما يلي مجموعة من أكثر برامج تحرير الفيديو استخدامًا:

- ✓ **Adobe Premiere**: هذا البرنامج لا يقل عن برامج Hollywood القياسية وبرنامج Final Cut Pro في الإمكانات والكفاءة في حين أنه ليس باهظ الثمن مثلها، ويمكن تشغيله على أجهزة الكمبيوتر الشخصية. لاستخدام هذا البرنامج بفعالية، يجب أن يتوفر لديك جهاز كمبيوتر فائق السرعة ومساحة تخزين كبيرة على القرص الصلب، ويجب أيضًا أن تكون مُتفرغًا له.

- ✓ **Adobe Premiere Elements**: هذه النسخة المصغرة من برنامج Adobe Premiere هي الأكثر ملائمةً للمستخدمين العاملين من المنازل. يصل ثمن هذا البرنامج إلى 600 دولار، كما أن قوائمه وخياراته سهلةٌ جدًا في تعلمها. إذا لم تستطع شراء كاميرا فيديو ذات درجة وضوح عالية بسعر قدره 30.000 دولار، فإن برنامج Premiere Elements على استعداد لأن يقدم لك هذه الخدمة.

- ✓ **Pinnacle Studio Plus**: هذا البرنامج مصممٌ خصيصًا من أجل أولئك الذين لديهم خلفية عن تصوير وتحرير أفلام الفيديو، ويرغبون في استخدام المزيد من السمات، ولكنهم ليسوا محترفين في استخدامها ولا يمتلكون المال

اللازم لشراء تلك البرامج. وهنا يأتي دور برنامج Studio Plus في تسجيل لقطات الفيديو وتقطيع المشاهد ولصقها ودبلجة الصوت وعمل مقدمات للفيلم. لا يكتفي البرنامج بهذا الأمر فقط، وإنما يقدم أيضًا بعض المؤثرات الخاصة (مثل إبطاء حركة الفيلم ومط الصور) بالإضافة إلى استخدام تقنية الشاشة الزرقاء التي يتم فيها عرض الفيلم على خلفية زرقاء، بعدها يتم تجميع ملفات الفيديو لإنشاء أفلام رسومية مثل جعل الشخصية الكرتونية تقوم بتصويب كرة السلة باحتراف مثل مايكل جوردان.

✓ **Ulead VideoStudio Pro**: غالبًا ما يأتي مع النسخ المصغرة من منتجات Ulead بطاقة تسجيل اللقطات أو video capture card (وهي عبارة لوحة تُحول إشارات الفيديو التناظرية إلى إشارات رقمية وتخزنها على القرص الصلب أو أية وسيلة تخزين أخرى).

ويزودك Ulead بالسمات الأساسية لتحرير ملفات الفيديو، بالإضافة إلى برنامج صوت يُعرف باسم MediaStudio. يمكن أيضًا إضافة برامج ملحقة تساعد VideoStudio في إضفاء اللمسات النهائية على الصور والتعامل مع ملفات الفيديو شديدة الوضوح.

✓ **iMovie**: نظرًا لكون أجزاء iMovie من مجموعة برامج Apple iLife، وأحد برامج تحرير ملفات الفيديو المتميزة، فيمكن تشغيله أيضًا على نظام Macintosh. وفي الحقيقة، تأتي العديد من نظم Macintosh مثبتًا عليها هذا البرنامج بالفعل. فإذا كان لديك جهاز Mac جديد، فمن المحتمل أن تجد هذا البرنامج مثبتًا عليه. ولأنه يتمتع بواجهة استخدام بسيطة، فهذا البرنامج يعمل بشكل متكامل مع مجموعة برامج iLife التي تضم iPhoto، كما أنه يعمل بتوافق مع أجهزة تشغيل الـ DVD وCD.

## تنسيق *Windows Audio*

يدعم تنسيق Windows Audio إمكانية Streaming، ويمكن تشغيله على برنامج Windows Media Player والعديد من المشغلات الأخرى المعروفة.

✓ **امتداد الملف**: (.wma).

✓ **موقع الويب**: www.microsoft.com/windows/windowsmedia.

## تنسيق *RealAudio*

قامت شركة RealNetworks بتصميم هذا التنسيق المستخدم في برنامج RealPlayer (القابل للتشغيل على أجهزة Mac وأجهزة الكمبيوتر الشخصية). وهذا البرنامج شائع الاستخدام في محطات الراديو والمواقع الترفيهية.

- ✓ **امتداد الملف**: (ra.).
- ✓ **موقع الويب**: www.real.com.

## تنسيق *Ogg Vorbis*

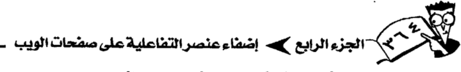
من أحدث تنسيقات الصوت المتاحة على الويب هو Ogg Vorbis ومن الممكن استخدامه والتعديل فيه مجانًا؛ فليس ليس له حقوق نشر. يعكف المبرمجون المتطوعون على تطوير هذا التنسيق باستمرار، ولكن ربما لا تجد دعمًا للملفات التي تستخدم هذا التنسيق. يعتبر Ogg Vorbis بمثابة تنسيق الصوت الوحيد الخاص بالويب والذي يعرض نظام Surround Sound لمن يمتلكون العديد من مكبرات صوت.

- ✓ **امتداد الملف**: (ogg.).
- ✓ **موقع الويب**: www.vorbis.com.

## تنسيق *WAV*

يشيع استخدام هذا التنسيق في مشغلات الوسائط الرقمية؛ لأنه يقدم أفضل جودة ممكنة في الصوت. ولكن غالبًا ما تكون ملفات الصوت التي تحمل هذا التنسيق كبيرةً جدًا للاستخدام على الويب، حيث تحتاج دقيقة الصوت الواحدة إلى 10 ميجا بايت في هذا الملف (مقارنةً بملف MP3 الذي يكبره في المدة الزمنية بخمسة أضعاف في حين أنه يشغل ثلث المساحة التي يشغلها ملف WAV). وبالرغم من أن ملفات WAV يشيع استخدامها على الإنترنت؛ نظرًا لتوافقها مع العديد من نظم التشغيل، ننصح بتحويل ملفات WAV (خاصةً ملفات الصوت الطويلة) إلى أحد تنسيقات الصوت التالية.

- ✓ **امتداد الملف**: (wav.).
- ✓ **موقع الويب**: لا يوجد موقع ويب رسمي لملفات WAV، ولكن يمكنك أن تجد العديد من أدلة التعليمات الفنية على موقع www.microsoft.com إذا كنت تبحث عن ملفات WAV.




# إضافة ملفات الوسائط المتعددة إلى صفحة الويب

حيث إنك تحتاج إلى مشغل أو برنامج إضافي لتشغيل ملفات الوسائط المتعددة، يمكنك استخدام الخيارات المضمنة في Dreamweaver لتضمين ملفات الصوت والفيديو والوسائط المتعددة الأخرى في صفحة الويب. يمكنك أيضًا إنشاء رابط لملف الصوت أو الفيديو. (يزودك Dreamweaver بالعديد من الخيارات المتطورة لإدراج ملفات Flash التي سبق وأن تحدثنا عنها في هذا الفصل).

## تضمين ملف وسائط متعددة في صفحة الويب

عند تضمين ملف الوسائط المتعددة في صفحة الويب، يمكن البدء في تشغيله تلقائيًا عند تحميل الصفحة (طالما أن الزائر لديه المشغل المطلوب).

لاستخدام Dreamweaver في تضمين ملف صوت أو فيديو في صفحة الويب، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١- انقر لإدراج مؤشر الماوس حيث تريد عرض الملف على صفحة الويب.**

إذا أدرجت ملف صوت، ستظهر خيارات التحكم الخاصة بالتشغيل والإيقاف المؤقت وإنهاء التشغيل في المكان الذي ستدرج فيه الملف.

**٢- اختر Common من شريط Insert إذا لم يكن هذا الخيار محددًا.**

**٣- من قائمة Media المنسدلة الموجودة في شريط Common Insert، اختر Plugin (تبدو الأيقونة على شكل قطعة من لعبة البازل).**

يمكن أيضًا اختيار Insert ⇐ Media ⇐ Plugin .

سيتم عرض مربع حوار Select File.

**٤- تصفح القرص الصلب لتحديد مكان ملف الصوت أو ملف الفيديو الذي تريد إدراجه في صفحتك، ثم انقر لتحديده.**

**٥- انقر على زر OK.**

سيتم إغلاق مربع الحوار وإدراج الملف تلقائيًا في الصفحة. ستظهر أيقونة صغيرة تعبر عن الملف (تبدو الأيقونة على شكل قطعة من لعبة البازل).

**٦- انقر على الأيقونة لفتح خيارات الملف في جزء Properties.**

ستظهر خيارات الملف التي قمت بتضمينها في جزء Properties.

**٧ـ انقر على زر Preview (أيقونة على شكل كرة أرضية توجد في أعلى مساحة العمل) لفتح الصفحة في المتصفح بغرض اختبار ملف الوسائط المتعددة.**

يقوم Dreamweaver بتشغيل متصفح الويب وعرض الصفحة. إذا كان لديك المشغل المطلوب، وقمت بضبط الملف على التشغيل التلقائي، فسيتم تشغيل الملف تلقائيًا عند فتح الصفحة.

## إنشاء رابط لملفات الوسائط المتعددة



تلميح

يرغب الكثيرون في عرض ملفات الوسائط المتعددة مثل ملفات الفيديو في إطار جديد في المتصفح. للقيام بذلك، أنشئ ملف HTML، ثم قم بتضمين ملف الوسائط المتعددة فيه. بعد ذلك، استخدم الأمر Open Browser Window behavior في Dreamweaver لإنشاء إطار منبثق يعرض صفحة الوسائط المتعددة. لمزيد من المعلومات عن كيفية التعامل مع النصوص البرمجية المضمنة في Dreamweaver، انظر الفصل التاسع.

لاستخدام Dreamweaver في إنشاء رابط لملف صوت أو فيديو أو أحد ملفات الوسائط المتعددة الأخرى، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ انقر لتحديد النص أو الصورة أو أي عنصر آخر تريد استخدامه في إنشاء رابط.**

إن هذا الأمر أشبه بكما لو كنت تنشئ رابطًا لصفحةً أخرى.

تلميح

إذا كنت تنشئ رابطًا لملف فيديو، فاجلب صورةً ثابتةً من ملف الفيديو، وأدرجها في صفحة الويب. بعد ذلك، أنشئ رابطًا من هذه الصورة لذلك الملف.

**٢ـ من جزء Properties الموجود أسفل الصفحة، انقر على زر Browse الموجود إلى يمين حقل الرابط.**

يحمل زر Browse شكل مجلد صغير.

**٣ـ تصفح القرص الصلب في جهازك بحثًا عن ملف الصوت أو الفيديو الذي تريد إنشاء رابط له.**

وكما هو الحال مع أي ملف آخر تريد إنشاء رابط له، تأكد من أنك حفظت ملفات الفيديو أو الصوت في المجلد الرئيسي للموقع.

٤ـ **انقر لتحديد الملف الذي تريد إنشاء رابط به.**

٥ـ **انقر على زر OK.**

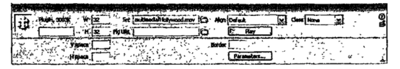
سيتم إغلاق مربع الحوار، وإنشاء الرابط تلقائيًا.

٦ـ **انقر على زر Preview (أيقونة على شكل كرة أرضية في أعلى مساحة العمل) لاختبار الرابط الخاص بملف الوسائط المتعددة في المتصفح.**

سيقوم Dreamweaver بتشغيل المتصفح الذي تستخدمه، مع عرض الصفحة. إذا كان لديك المشغل المطلوب، سيتم تنزيل الملف، وفتح البرنامج وتشغيل الملف تلقائيًا.

## ضبط الخيارات الخاصة بملفات الوسائط المتعددة

عند تحديد ملف وسائط متعددة مضمن في صفحة ويب، وليكن ملف صوت أو فيديو، سيعرض جزء Properties الخيارات الخاصة بهذا الملف كما هو موضح في الشكل (١١–٥).



**الشكل (١١–٥):** يعرض جزء Properties خيارات خاصة بأنواع ملفات الوسائط المتعددة التي تتطلب برامج إضافية.

✓ **الحقل النصي Name:** استخدم هذا الحقل الموجود في الركن الأيسر العلوي من جزء Properties، وبالتحديد إلى يمين أيقونة البازل، وذلك إذا أردت أنت تكتب اسمًا للملف الإضافي. يمكن أن تترك هذا الحقل خاليًا أو تضيف أي اسم تريده. إذا تركت هذا الحقل خاليًا، فلن يكتب Dreamweaver أي اسم. يقوم هذا الاسم بتعريف الملف فقط لأغراض تتعلق بالنصوص البرمجية.

✓ **W (Width):** يحدد عرض الملف بالبكسل.

✓ **H (Height):** يحدد طول الملف بالبكسل.

تعتبر علامات الترميز الخاصة بالطول والعرض مطلوبةً في غالبية البرامج الإضافية، وللأسف، فإن برنامج Dreamweaver لا يدرجها تلقائيًا. لذا، يجب أن تلاحظ حجم الملف في البرنامج المستخدم في إنشائه أو تعاين الملف في المتصفح للتأكد من عرضه بشكل جيد. إذا كنت ستضيف ملف صوت، فإن الارتفاع والعرض سيحددان حجم أزرار التحكم.




- ✓ **Source**: يحدد هذا الخيار اسم ومسار الملف. يمكن كتابة اسم ملف أو النقر على أيقونة المجلد لتصفح القرص الصلب بحثًا عن الملف. يُكتب اسم الملف تلقائيًا في الحقل عند تضمين الملف.
- ✓ **Plg URL**: يساعدك هذا الخيار في تحديد عنوان الموقع أو الـ URL الذي يمكن منه تنزيل البرامج الإضافية (Plugin) إذا لم تكن متاحةً لديك.
- ✓ **Align**: يحدد هذا الخيار كيفية محاذاة العنصر في الصفحة، وهو يعمل بالكيفية نفسها التي يعمل بها مع الصور.
- ✓ **Class**: استخدم القائمة المنسدلة لتطبيق أية ملفات style sheets تم تعريفها للمستند.
- ✓ زر **Play**: انقر على زر Play لمعاينة ملف الوسائط المتعددة. يجب أن يتم تثبيت برنامج الوسائط المتعددة في Dreamweaver (في مجلد Configuration/Plugins) حتى تستطيع معاينة الملف في Dreamweaver.
- ✓ **V Space (Vertical Space)**: إذا أردت ترك مساحة خالية على كل جانب من ملف الوسائط المتعددة، اكتب عدد وحدات البكسل التي تريدها.
- ✓ **H Space (Horizontal Space)**: إذا أردت ترك مساحة خالية على كل جانب من ملف الوسائط المتعددة، فاكتب عدد وحدات البكسل التي تريدها أو استخدم النسبة المئوية لتحديد عرض إطار المتصفح.
- ✓ **Border**: يحدد هذا الخيار عرض الحد المحيط بالملف عند عرضه.
- ✓ **Parameters**: انقر على هذا الزر للوصول إلى مربع الحوار الذي يتم فيه إدخال معاملات إضافية تحدد نوع ملف الوسائط المتعددة الذي أدرجته.

## استخدام لغة *Java*

تعتبر Java إحدى اللغات البرمجية المشابهة للغة الـ C أو ++C أو Basic المستخدمة في إنشاء برامج يمكن تشغيلها على الكمبيوتر. ولكن الذي يميز لغة Java عن تلك اللغات إمكانية تشغيلها على أي جهاز أو نظام تشغيل، وعرضها في المتصفح.

إذا أنشأت برنامجًا بلغة برمجية أخرى، فيجب أن تنشئ نسخةً للعمل على نظام التشغيل Mac ونسخةً أخرى على الكمبيوتر الشخصي وثالثة للعمل على نظام التشغيل Unix. ولكن لغة الـ Java، المنشأة من قبل شركة Sun Microsystems، يمكن تشغيلها على أي نظام. لذا، يستخدمها المطورون في إنشاء أي نوع من البرامج - حتى البرامج المعقدة

مثل الألعاب المتطورة أو برنامج معالج الكلمات - يعمل على أي نوع من أجهزة الكمبيوتر دون الحاجة إلى تخصيص الكود للعمل على كل نظام تشغيل.

ثمة ميزةٌ أخرى للغة Java ألا وهي أن البرامج المصغرة (التي يطلق عليها Applets) يمكن تشغيلها على برامج تصفح الويب، مما يسمح للبرنامج بالتعامل مع العناصر المختلفة للصفحة أو مع صفحات أخرى على الويب. وهذه الإمكانية هي التي أدت إلى ذيوع صيت لغة Java على الإنترنت؛ لأنها تضيف إمكانات متطورة إلى صفحة الويب بغض النظر عن نظام التشغيل الذي يستخدمه متصفح الويب. يمكن تضمين Java Applets في صفحات الويب أو استخدام كود Java في إنشاء صفحات ويب كاملة أو تشغيل تطبيقات Java كلٌ على حدة بعد تنزيلها.

## إدراج *Java Applets* في صفحات الويب

لإدراج Java Applet في صفحة الويب، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١- انقر لإدراج المؤشر حيث تريد وضع Java Applet على صفحة الويب.**

**٢- اختر Common من شريط Insert إذا لم يكن محددًا.**

**٣- من قائمة Media الموجودة في شريط Common Insert، اختر Applet (أيقونة على شكل فنجان قهوة صغير).**

أو يمكن اختيار Insert <= Media <= Applet .

سيتم عرض مربع حوار Select File.

**٤- استخدم Browse لتحديد مكان ملف Java Applet الذي تريد إدراجه في الصفحة.**

**٥- انقر لتحديد اسم الملف، ثم انقر على زر OK لإغلاق مربع الحوار.**

إن Dreamweaver لا يعرض الـ Java Applet في مساحة العمل الخاصة به. ولكنك ستجد أيقونةً تعبر عن هذا التطبيق المصغر. لاستعراض Java Applet في صفحة الويب، قم بمعاينة الصفحة في الإصدار Netscape Navigator 4.0 وInternet Explorer والإصدارات اللاحقة منهما حيث إنهما يدعمان Java Applets.

**٦- حدد أيقونة Applet لفتح جزء Properties.**

يمكن تحديد العديد من الخيارات الموجودة في جزء Properties. ولمزيد من التفاصيل عن هذه الخيارات، واصل القراءة.

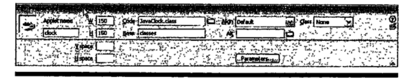
### الفرق بين لغتي Java و JavaScript

تعد JavaScript من اللغات البرمجية البسيطة التي كثيرًا ما يخلط الناس بينها وبين لغة Java. وفي الحقيقة، فإن اللغتين ليس فيهما من الشبه سوى الاسم وبعض التراكيب الخاصة بطريقة عمل كل لغة. تعتبر JavaScript أسهل كثيرًا من لغة Java في كتابة الكود. وعلى النقيض من لغة Java، يمكن كتابة كود JavaScript مباشرةً في كود HTML لإنشاء سمات تفاعلية. وبالرغم من ذلك، لا يمكن استخدامه في إنشاء برامج وتطبيقات مصغرة قائمة بذاتها، كما هو الحال في لغة Java. هذا بالإضافة إلى أن لغة JavaScript تفتقر إلى الإمكانات التي تساعد على إجراء وظائف صعبة ـ الأمر الذي يُميز لغة Java عنها، ولكن الأولى أسهل في الاستخدام ولا تتطلب برنامجًا إضافيًا.

غالبًا ما تستخدم JavaScript مع عناصر الوسائط المتعددة الأخرى في صفحات الويب مثل الصور أو ملفات الصوت؛ لإضافة مستويات أعلى من التفاعلية. تستخدم لغة Dynamic HTML هي الأخرى JavaScript، وقد سبق وتحدثنا عنها في الفصلين الثامن والتاسع. في الفصول الأخرى، ستجد شرحًا عن كيفية استخدام Dreamweaver في تطبيق النصوص البرمجية المضمنة والسمات الأخرى باستخدام HTML وJavaScript.

## تحديد معاملات *Java* وخيارات أخرى

شأن تنسيقات الملفات الأخرى التي تتطلب برامج إضافية أو دعمًا متطورًا من برامج التصفح، فإن Java Applets لها خياراتها الخاصة أيضًا (انظر الشكل ١١-٦).




**الشكل (١١-٦)**: يساعدك جزء Properties في تحديد خيارات Java Applets.

✓ **Applet Name**: استخدم هذا الحقل الموجود في الركن الأيسر العلوي من جزء Properties لكتابة اسم Applet. إذا تركت هذا الحقل خاليًا، فلن يكتب Dreamweaver اسمًا للتطبيق. يعمل هذا الاسم يعمل على تعريف التطبيق المصغر لاستخدامه في نصوص الكود البرمجية.

- ✓ **W (Width)**: يحدد هذا الخيار عرض التطبيق المصغر. ويمكن تحديد العرض الذي سيشغله هذا التطبيق من إطار المتصفح باستخدام البكسل أو النسبة المئوية كوحدة قياس.
- ✓ **H (Height)**: يحدد هذا الخيار ارتفاع تطبيق Java المصغر. يمكن تحديد ارتفاع هذا التطبيق في إطار المتصفح باستخدام البكسل أو النسبة المئوية كوحدة قياس.
- ✓ **Code**: يقوم Dreamweaver بإدخال الكود تلقائيًا عند إدراج الملف. هذا ويحدد الكود ملف المحتويات الخاص بالتطبيق المصغر. يمكن كتابة اسم الملف أو النقر على أيقونة المجلد لاختيار الملف.
- ✓ **Base**: تُحَدَّد قيمة هذا الخيار تلقائيًا عند إدراج الملف، وهو يقوم بتعريف المجلد الذي يحتوي على تطبيق Java المصغر أو الـ Applet. وفي الحقيقة، فإن أغلب برامج التصفح غير مؤهلة للتثبيت التلقائي. لذا، يمكن كتابة اسم الدليل الخاص بك. يعتبر هذا المجلد ضروريًا للتطبيقات المصغرة التي تشتمل على العديد من الملفات.
- ✓ **Align**: يحدد هذا الخيار كيفية محاذاة الكائن في الصفحة، وهو يعمل بالكيفية نفسها التي يعمل بها مع الصور.
- ✓ **Alt**: يساعدك هذا الخيار في تحديد ملف بديل، وليكن صورة يتم عرضها إذا لم يكن متصفح الزائر يدعم لغة Java. وبهذه الطريقة، لن يشاهد الزائر أيقونة ملف مكسورة. إذا كتبت نصًا في هذا الحقل، فسيراه الزائر أيضًا؛ حيث إن Dreamweaver يكتب هذا النص في الكود باستخدام سمة Alt الخاصة بعلامة ترميز <APPLET>. إذا استخدمت أيقونة المجلد بحثًا عن إحدى الصور، فسيراها الزائر. الجدير بالذكر أن Dreamweaver يدرج علامة ترميز <IMG> الخاصة بالصور تلقائيًا بين علامتي <APPLET> و</APPLET> المتعلقتين بتطبيقات Java المصغرة.
- ✓ **V Space (Vertical Space)**: إذا أردت ترك مساحة خالية أعلى أو أسفل التطبيق المصغر، اكتب في هذا الحقل عدد وحدات البكسل المطلوبة.
- ✓ **H Space (Horizontal Space)**: إذا أردت ترك مساحة خالية على كل جانب من التطبيق المصغر، اكتب في هذا الحقل عدد وحدات البكسل المطلوبة.
- ✓ **Parameters**: انقر على هذا الزر للوصول إلى مربع الحوار الذي ستكتب فيه المعاملات الأخرى الخاصة بالتطبيق المصغر.






✓ **Class**: استخدم هذه القائمة المنسدلة للوصول إلى أنماط style sheets التي أنشأتها باستخدام CSS.

# استخدام كائنات *ActiveX* وعناصر التحكم الخاصة بها

تعتبر كائنات ActiveX بمثابة مكونات قابلة لإعادة الاستخدام وهي تشبه التطبيقات المصغرة التي تعمل كبرامج إضافية في المتصفح. وحيث إنه يتم تشغيلها فقط في برنامج Internet Explorer على نظام التشغيل Windows، فإنها تخدم مجموعةً محددةً من المستخدمين. ونتيجةً لذلك، لا يوجد معيار محدد لتعريف كائنات ActiveX وعناصر التحكم الخاصة بها. يدعم Dreamweaver إمكانية استخدام كائنات ActiveX ويساعدك في ضبط المعاملات الخاصة بها إذا قررت استخدامها.

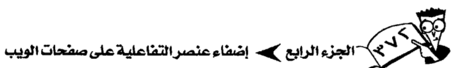
✓ **حقل Name النصي**: استخدم هذا الحقل الموجود في أعلى الركن الأيسر من جزء Properties، وبالتحديد إلى يمين أيقونة ActiveX، إذا أردت كتابة اسم لكائن ActiveX. يمكن ترك هذا الحقل خاليًا أو تسميته كما تريد. إن Dreamweaver لا يكتب اسمًا من تلقاء نفسه إذا تركت هذا الحقل خاليًا. هذا الاسم يقوم بتعريف كائن ActiveX لأغراض تتعلق بالنص البرمجي.

✓ **W (Width)**: يحدد هذا الخيار عرض كائن ActiveX ويمكن تحديد العرض الذي سيشغله كائن ActiveX من إطار المتصفح باستخدام البكسل أو النسبة المئوية كوحدة قياس.

✓ **H (Height)**: يحدد هذا الخيار طول كائن ActiveX ويمكن تحديد الطول الذي سيشغله كائن ActiveX من إطار المتصفح باستخدام البكسل أو النسبة المئوية كوحدة قياس.

✓ **ClassID**: يستخدم المتصفح حقل ClassID لتعريف كائن ActiveX. يمكن كتابة أية قيمة أو تحديد واحد من الخيارات التالية: RealPlayer وShockwave for Director وShockwave for Flash.

✓ **Embed**: إن تحديد هذا المربع يجعل Dreamweaver يضيف علامة ترميز <Embed> داخل علامة ترميز <OBJECT>. تعمل علامة ترميز <EMBED> على تنشيط البرنامج الملحق المكافئ لها في متصفح Netscape إذا كان متاحًا - فتصبح صفحاتك بذلك متاحةً لمستخدمي Netscape. يقوم Dreamweaver بتعيين القيم التي أدخلتها في خصائص ActiveX تلقائيًا في علامة ترميز <EMBED> وذلك مع أي برنامج ملحق مكافئ لمكونات ActiveX في متصفح Netscape.




- **Src**: يقوم هذا الخيار بتعريف الملف المرتبط بعلامة ترميز <EMBED>، والمستخدم من جانب البرنامج الملحق الخاص بالمتصفح Netscape. يجب أن تحدد مربع Embed الخاص بهذا الحقل حتى يصبح هذا الخيار نشطًا.
- **Align**: يحدد هذا الخيار كيفية محاذاة العنصر في الصفحة. تعمل المحاذاة هنا بالكيفية التي تعمل بها مع الصور.
- **Parameters**: انقر على هذا الزر لعرض مربع الحوار الذي ستدخل فيه المعاملات الإضافية الخاصة بعناصر تحكم ActiveX.
- **V Space (Vertical Space)**: إذا أردت ترك مساحة خالية أعلى أو أسفل الكائن، اكتب عدد وحدات البكسل التي تريدها.
- **H Space (Horizontal Space)**: إذا أردت ترك مساحة خالية على كل جانب من الكائن، اكتب عدد وحدات البكسل التي تريدها.
- **Base**: يساعدك هذا الخيار في تحديد عنوان لمكون ActiveX بحيث يستطيع متصفح Internet Explorer تنزيله إذا لم يكن مثبتًا على نظام المستخدم.
- **ID**: يقوم هذا الخيار بتعريف معامل ActiveX ID الاختياري. انظر دليل التعليمات الفنية الخاص بمكون ActiveX لمعرفة المعاملات التي ستستخدمها.
- **Data**: يُستخدم في تحديد ملف البيانات الخاص بمكون ActiveX الذي سيتم تحميله.
- **Alt Img**: يساعدك هذا الخيار في إنشاء رابط لصورة يتم عرضها إذا لم يكن المتصفح يدعم علامة ترميز <OBJECT>.

# الفصل الثاني عشر

# إنشاء النماذج

**يشتمل هذا الفصل على:**

- التعرف على أهمية النماذج ووظائفها
- إنشاء النماذج
- تفعيل النماذج
- استخدام النماذج في المواقع الديناميكية

تعتمد أكثر مواقع الويب تفاعليةً على نماذج HTML في تجميع البيانات من المستخدمين. وتأتي نماذج HTML على هيئة مربعات نصية بسيطة تتيح إمكانية الوصول السريع إلى محركات البحث أو تأتي على هيئة نماذج طويلة لتسجيل الدخول يتم من خلالها جمع معلومات قيمة من زوار المواقع. وأيًا كان الشكل الذي جاءت عليه هذه النماذج، فهي تعتبر أحد العناصر التي لا يمكن الاستغناء عنها في تحقيق التفاعلية.

حتى يمكنك فهم كيفية عمل نماذج الويب، فكر في العناصر التي يتألف منها طلب التقدم للوظيفة على الورق. فهناك يمكنك ملء بياناتك في مربعات صغيرة وستحدد بعض المربعات الأخرى. يمكنك إعادة إنشاء هذه النماذج الورقية التقليدية الخاصة بجمع المعلومات في HTML باستخدام علامات ترميز مكافئة تتيح لزوار الموقع إرسال المعلومات لوحدة خدمة الويب حتى تتم فيها عمليتا المعالجة والحفظ. ومن أمثلة العناصر التي يمكنك إنشاؤها مربعات الاختيار وأزرار الاختيار ومربعات النص القابلة للتحرير بخصائص مختلفة.

مع ذلك، ينبغي وجود برنامج CGI من أي نوع على وحدة الخدمة كي يتم جمع المعلومات من النموذج بعد قيام المستخدم بملئه. ويتطلب إنشاء أو تثبيت هذا البرنامج أن يكون لدى المنشئ مهارات برمجية تتعدى المعرفة بلغة HTML وأكثر مما ورد في هذا الكتاب. في هذا الفصل، سوف تتعرف على كيفية إنشاء جميع عناصر النماذج. غير أنه ينبغي الرجوع لمبرمج أو مدير النظام حتى تتكون لديك فكرة عن أنواع النصوص البرمجية التي من الممكن أن تكون متاحةً على وحدة الخدمة في حالة الرغبة في معالجة البيانات التي يتم جمعها بواسطة النماذج.

ستحتاج أيضًا إلى إنشاء النماذج إذا كنت ترغب في إنشاء موقع ديناميكي باستخدام السمات المتقدمة في برنامج Dreamweaver والتي تتناولها الفصول الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر. وفي هذا الفصل، سيتم إلقاء الضوء على كيفية إنشاء نماذج HTML في برنامج Dreamweaver.

سواء أكنت ترغب في إنشاء دفتر للزائرين أو نظام shopping cart، ستحتاج إلى تعلم كيفية إنشاء مساحات نصية وأزرار اختيار وقوائم منسدلة - تلك العناصر التي يتألف منها نموذج HTML. لحسن الحظ، يساعد Dreamweaver في تسهيل مهمة إنشاء النماذج؛ حيث إنه يحتوي على شريط Forms Insert في أعلى الشاشة والذي يساعد في إمكانية الوصول إلى عناصر النماذج العامة بشكل سريع.

## التعرف على الكيفية التي تعمل بها نصوص CGI البرمجية

نصوص CGI البرمجية (CGI اختصار لمصطلح Common Gateway Interface) هي برامج مكتوبة بإحدى لغات البرمجة مثل Perl أو Java أو C++ أو ASP أو PHP. وتعمل هذه النصوص بالاشتراك مع وحدة الخدمة على معالجة البيانات المرسلة بواسطة المستخدم. تعتبر هذه النصوص بمثابة محرك خلف نموذج HTML وغيره من السمات المؤتمتة على موقع الويب. والجدير بالذكر أن إنشاء هذه النصوص يعد أكثر تعقيدًا من إنشاء صفحات HTML، كما أنه من الصعب تعلم تلك اللغات. توجد نصوص CGI البرمجية على وحدة الخدمة ويتم تشغيلها عليها أيضًا من خلال قيام المستخدم بأي إجراء، مثل النقر على زر Submit في نموذج HTML.

يمر النص البرمجي بالعمليات التالية:

١- يقوم المستخدم بتحميل صفحة، مثل دفتر الزائرين، ثم يملأ نموذج HTML وينقر على زر Submit.

٢- يعمل المتصفح على جمع البيانات من النموذج وإرسالها إلى وحدة خدمة الويب بتنسيق قياسي.

٣- تأخذ وحدة خدمة الويب البيانات القادمة إليها ثم تقوم بإرسالها إلى نص CGI البرمجي والذي بدوره يفك حزمة البيانات ويتعامل معها، كأن يقوم بوضعها في رسالة بريد إليكتروني وإرسالها إلى عنوان بريد إليكتروني محدد أو إضافتها إلى قاعدة بيانات.

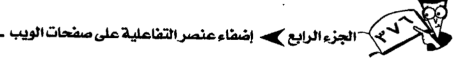
٤. يقوم نص CGI البرمجي بإعادة إرسال التعليمات أو كود HTML إلى المتصفح عن طريق وحدة خدمة الويب لعرض نتائج النص البرمجي، كصفحة Thank You على سبيل المثال.

في برنامج Dreamweaver، يمكنك إنشاء نماذج HTML وأزرار Submit بسهولة (يمكنك حتى استخدام محرر الكود في Dreamweaver لكتابة نصوص CGI البرمجية وغيرها من النصوص). ولكن ينبغي الإلمام بإحدى لغات البرمجة حتى تتمكن من القيام بذلك. فإذا كنت ملمًا بلغة Perl أو PHP أو ASP، فإن كتابة معظم نصوص CGI البرمجية لن يشكل أية صعوبة بالنسبة لك. أما إذا لم تكن على علم بأي منها، فمن الأفضل أن تستعين بشخص آخر يقوم بهذه المهمة بالنيابة عنك أو تقوم بتنزيل نصوص برمجية جاهزة من شبكة الويب. إذا قمت بالبحث عن نصوص CGI البرمجية على شبكة الويب، فإنك ستجد الكثير منها مجانًا. غير أنه ينبغي أن تضع في اعتبارك أنك عندما تقوم بتنزيل برنامج، فإنك بذلك تعرض وحدة الخدمة لمخاطرة تأمينية (لذا، حاول البحث عن نصوص برمجية محل ثقة بحيث تكون مراجَعة ومُدَعّمة بشكل جيد). يتحتم عليك أيضًا القيام بتثبيت أي نصوص برمجية قد حصلت عليها من وحدة الخدمة وتغيير الكود البرمجي - ولو بقدر ضئيل على الأقل - بحيث يمكن لتلك النصوص البرمجية العمل وفقًا لنظامك الخاص. ربما ستحتاج أيضًا إلى الاتصال بمزود وحدة الخدمة (ISP) لمساعدتك في تحميل النص البرمجي على وحدة الخدمة، نظرًا لأن العديد من مزودي وحدات الخدمة لا يتيحون لك إمكانية القيام بذلك بنفسك.

يتيح العديد من مزودي خدمات الإنترنت للمستخدمين نصوص CGI البرمجية الأساسية (مثل نماذج دفاتر الزائرين ونظم Shopping Cart) على اعتبارها جزءًا من الاشتراك. من ناحية أخرى، يقوم مزود الخدمة بتقديم الحد الأدنى على الأقل من اختبار ودعم هذه النصوص. ربما تفكر في تغيير مزود الخدمة إذا لم يقدم النصوص البرمجية التي تريدها. هذا ويقوم معظم مزودي خدمات الإنترنت الذين يقدمون نصوص CGI البرمجية بتوفير تعليمات عن استخدامها على مواقع الويب. تتضمن هذه التعليمات موقع النص البرمجي على وحدة الخدمة. ضع في اعتبارك أنه يتحتم عليك تضمين هذه المعلومات في نموذج HTML حتى يقوم زر Submit بتشغيل النص البرمجي المناسب. يمكنك الحصول على مزيد من المعلومات عن ضبط نموذج HTML بحيث يعمل مع أحد النصوص البرمجية التي سنتحدث عنها في هذا الفصل.

## التعرف على أهمية نماذج *HTML*

تعتبر النماذج من العناصر الأساسية المطلوبة على الويب لكونها جزءًا لا يتجزأ من السمات التفاعلية. فمن خلال استخدام النماذج، يستطيع مصممو الويب جمع معلومات من المستخدم لاستخدامها فيما بعد بطرق شتى. يشيع استخدام النماذج في إنشاء نظم shopping cart ودفاتر الزائرين ونماذج الاتصال ومحركات البحث وحجرات الدردشة ومساحات المناقشة.




# إنشاء نماذج HTML

في الحقيقة، من السهل إنشاء عناصر أساسية لنماذج HTML - مثل أزرار الاختيار ومربعات الاختيار والمساحات النصية - في برنامج Dreamweaver. تذكر أن النموذج لن يعمل إلا بعد ربطه بنص برمجي. ورغم أن Dreamweaver لا يقوم بتوفير أي نصوص برمجية، فإنه يعمل على تسهيل عملية ربط نماذج HTML بأي نص برمجي أو قاعدة بيانات. وهنا، يجب أن تكون على دراية بالمكان الذي يوجد فيه النص البرمجي على وحدة الخدمة حتى يمكنك إنشاء هذا الرابط. يعتمد اسم وموقع النص البرمجي على وحدة الخدمة، ولكن حتى نبين لك كيفية ربط نص برمجي ببرنامج Dreamweaver، سنفترض أن النص البرمجي الذي ترغب في إنشاء رابط له يسمى guestbook.pl (يشير الحرفان pl إلى أن النص البرمجي مكتوب بلغة Perl) وأن هذا النص موجود على وحدة الخدمة في مجلد اسمه cgi-bin (وهو الاسم الشائع للمجلد الذي يحتوي على هذه الأنواع من النصوص البرمجية).

## إنشاء نظم تجارية آمنة

تستخدم نظم shopping cart نماذج HTML في جمع البيانات من الزائرين، مثل عدد الوحدات المراد شراؤها والعنوان الذي سيتم توصيل هذه الوحدات إليه. يمكنك بيع ملايين الوحدات عبر الإنترنت، ولكن إذا كنت تخطط لجني الأرباح من وراء هذه العملية، لا بد أن تقوم بإنشاء نظام مؤمن خاص بالعمليات التجارية لمعالجة طلبات الشراء والتأكيد على المعلومات الخاصة بالسداد.

ترتبط معظم نظم shopping cart المتاحة على الإنترنت بنظام آمن للعمليات التجارية. وعادةً ما تكون هذه النظم مرتبطة بنظام التحقق من المعلومات المالية والذي يتحقق من صحة بطاقة ائتمان في الحال للتصديق على مبلغ السداد أو إبطاله وتحويل الرصيد على رقم الحساب المناسب في البنك باعتباره المبلغ المقابل لإجراء العملية التجارية. ولتسهيل هذه العملية، يقدم معظم مزودي خدمات الإنترنت الآن مجموعةً كاملةً من الحلول الخاصة بالتجارة الإليكترونية التي تم تصميمها لمساعدتك في الوفاء بكل هذه المتطلبات. قم بالاطلاع على موقع الويب الخاص بمزود خدمة الإنترنت الذي تتعامل معه كي تتعرف على مزيد من المعلومات بخصوص هذا الشأن. ستجد نظم التجارة الإليكترونية متاحة أيضًا على Yahoo! (http://store.yahoo.com/) وعلى Costco (www.costco.com) في جزء Business Services. لمزيد من المعلومات حول كيفية عمل العمليات التجارية الآمنة وكيفية إنشاء نظام خاص بك، قم بزيارة موقع www.verisign.com.

تأخذك الخطوات التالية إلى كيفية إلى إنشاء رابط من أي نموذج إلى ذلك النص البرمجي. لاستخدام هذه الخطوات بنص برمجي آخر، قم بتغيير اسم النص البرمجي واسم موقع الدليل بحيث يتناسب مع نظامك الخاص. استخدم صفحةً مفتوحةً سواء أكانت جديدة أو صفحة تَرغب في إضافة نموذج إليها:

**١. اختر Insert ⇐ Form ⇐ Form .**

يمكنك أيضًا النقر على أيقونة Form في شريط Forms Insert، كما هو موضح في أعلى الشكل (١٢-١). يعرض شريط Forms Insert جميع عناصر النماذج الشائعة.

سيتم إنشاء حاوية نموذج خالية في المستند على شكل مستطيل محاط بخط أحمر مكون من نقاط، مثل ذلك الموضح في الشكل. يُستخدم هذا الخط المتقطع في Dreamweaver لإيضاح أن هذا الجزء قد تم تعريفه على أنه نموذج في كود HTML.

تلميح: يمكنك التحكم في عرض العناصر غير المرئية، مثل حاويات النماذج، من خلال اختيار Edit ⇐ Preferences (في نظام التشغيل Windows) أو Edit ⇐ Preferences (في نظام التشغيل Mac)، وتحديد أو إلغاء تحديد مربع Form Delimiter في فئة Invisible.

**٢. انقر على التحديد الأحمر لتحديد النموذج وعرض الخيارات الخاصة به في جزء Properties (انظر الجزء السفلي من الشكل ١٢-١).**

**الشكل (١٢-١):** يوفر شريط Forms Insert إمكانية الوصول لجميع عناصر النماذج الشائعة.




**٣. اكتب اسمًا في مربع النص Form Name.**

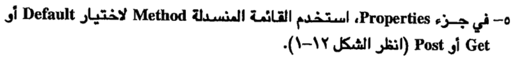
يمكنك اختيار أي اسم لكتابته في هذا الحقل شريطة ألا يحتوي على مسافات أو أي رموز خاصة أو علامات ترقيم. تستخدم اللغات البرمجية، مثل JavaScript، هذا الاسم في تعريف النموذج.

**٤. اكتب اسم الدليل واسم النص البرمجي في مربع النص Action.**

لو افترضنا أننا سنستخدم عينة النص البرمجي التي سبق وصفها، فإننا سنكتب /cgi-bin/guestbook.pl لتحديد مسار نص Perl البرمجي في مجلد cgi-bin. يمكنك استخدام زر Browse الموجود في جزء Properties لإنشاء هذا الرابط فقط في حالة وجود نسخة من هذا النص على جهاز الكمبيوتر في الموقع نفسه الذي يوجد فيه على وحدة الخدمة. إذا لم تكن مبرمجًا أو إذا لم تكن تعرف الكثير عن النص البرمجي، ربما يتعين عليك الرجوع لمدير النظام أو مزود خدمة الإنترنت للحصول على هذه المعلومات. (يقوم مزودو خدمات الإنترنت غالبًا بتقديم نصوص برمجية تتضمن تعليمات تختص بهذه المعلومات على مواقع الويب التابعة لهم).

معلومة فنية

لاحظ أن المسار الخاص بالنص البرمجي الموضح في المثال يبدأ بشرطة مائلة أمامية ـ مما يوضح أن مجلد cgi-bin يوجد على المستوى الرئيسي من الموقع. يمكنك أيضًا استخدام عنوان (URL) كاملاً بحيث يبدأ بالسابقة التالية: //:http.



**٥- في جزء Properties، استخدم القائمة المنسدلة Method لاختيار Default أو Get أو Post (انظر الشكل ١٢-١).**

يتحكم الخياران Get وPost في كيفية عمل النماذج. ويعتمد الخيار الذي ستستخدمه على نوع نص CGI البرمجي المستخدم على وحدة الخدمة. يمكنك الحصول على هذه المعلومة من مدير النظام أو المبرمج أو مزود خدمة الإنترنت.

إن ما سبق عبارة عن الخطوات المبدئية التي ستحتاج إليها في إنشاء النماذج. وعند إنشاء حدود النموذج ـ كما يمثلها الخط الأحمر المتقطع الذي يظهر بعد الخطوة الأولى ـ سيقوم برنامج Dreamweaver بإنشاء كود يعمل في خلفية النموذج ويستطيع التفاعل مع النص البرمجي الموجود على وحدة الخدمة. يتناول الجزء الباقي من هذا الفصل كيفية إضافة أنواع مختلفة من عناصر النماذج، مثل مربعات النصوص وأزرار الاختيار ومربعات القوائم المنسدلة.




يمكنك استخدام تقنية CSS في التخلص من التباعد التلقائي للهوامش المحيطة بالنموذج. يدور الفصل الثامن حول Cascading Style Sheets.

## مقارنة بين مربعات وأزرار الاختيار

تساعد أزرار ومربعات الاختيار في تسهيل مهمة ملء النموذج على زائري الموقع. فبدلاً من حمل المستخدمين على كتابة كلمة ما - مثل "نعم" أو "لا" - يمكنك وضع أزرار أو مربعات اختيار بحيث يمكنهم النقر على هذه المربعات أو الأزرار ببساطة.

## ما الفرق بين أزرار ومربعات الاختيار؟

يتيح زر الاختيار للمستخدمين إمكانية تحديد خيار واحد فقط من مجموعة خيارات. وبالتالي، تعد أزرار الاختيار مفيدة في حالة الرغبة في حمل المستخدمين على تحديد خيار واحد فقط. من ناحية أخرى، تمكن مربعات الاختيار المستخدمين من تحديد عدة خيارات دفعةً واحدةً، وهكذا، تتجلى فائدتها في المواقف التي يمكن فيها تحديد جميع الخيارات المناسبة عند الاختيار من متعدد أو في حالات الموافقة مثل "حدد هذا المربع إذا ...".

## إنشاء أزرار الاختيار

لإنشاء زر اختيار على نموذج، اتبع الخطوات الآتية:

**١- انقر على النموذج لتحديده.**

إذا لم تقم بعد بإنشاء نموذج، اتبع الخطوات التي سبق شرحها في هذا الفصل تحت عنوان "إنشاء نماذج HTML.

**٢- انقر على أيقونة Radio Button على شريط Forms Insert.**

يمكنك أيضًا اختيار Radio Button ⇐ Form ⇐ Insert . وبأي من الطريقتين، سيظهر زر اختيار داخل النموذج.

**٣- كرر الخطوة الثانية إلى أن يصبح لديك العدد المطلوب من أزرار الاختيار.**

**٤- حدد أحد أزرار الاختيار في النموذج لعرض خصائصه في جزء Properties، كما هو موضح في الشكل (١٢-٢).**

Radio Button red-buttons Checked value yes Initial state Checked Unchecked Class None

**الشكل (١٢-٢)**: تعد أزرار الاختيار مفيدة عند الرغبة في تقييد المستخدمين بتحديد خيار واحد فقط من بين مجموعة.

**٥- اكتب اسمًا في مربع نص Radio Button.**

يجب أن يكون لجميع أزرار الاختيار في المجموعة الاسم نفسه بحيث يربط المتصفح بين بعضهم البعض ويمنع المستخدمين من تحديد أكثر من زر. أما إذا أردت أن يقوم المستخدمين بتحديد أكثر من عنصر من قائمة، فاستخدم مربعات التحديد، كما سيلي في الجزء القادم.

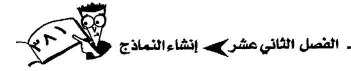
**٦- اكتب اسمًا في مربع النص Checked Value.**

ينبغي أن يحتوي كل زر اختيار في المجموعة على اسم مختلف في مربع نص Checked Value بحيث يستطيع نص CGI البرمجي التمييز بينها. والأفضل من ذلك أن تتم تسمية كل زر حسب ما يمثله ـ فيمكن تسميته Yes في حالة الموافقة وNo في حالة الرفض. إذا كنت تسأل المستخدمين عن النكهة المفضلة لديهم من الآيس كريم مثلاً، فاستخدم النكهة التي يمثلها كل زر كقيمة له. عادةً ما يتم تضمين هذا الاسم في البيانات التي تسترجعها عند معالجة النموذج وإعادته إليك (يمكن إعادة النموذج إليك في رسالة بريد إليكتروني أو إرساله مباشرة إلى قاعدة بيانات). وتعتمد كيفية استرجاع البيانات على نص CGI البرمجي أو أي عملية برمجية أخرى يتم استخدامها لمعالجة النموذج. وإذا أردت الرجوع للبيانات فيما بعد، يمكن تفسيرها بصورة أسهل إذا كان اسمها يعني شيئًا بالنسبة لك.

**٧- اختر Checked أو Unchecked بجوار Initial State.**

يحدد هذان الزران ما إذا كان زر الاختيار الموجود على النموذج سيظهر محددًا بالفعل أم غير محدد عند تحميل صفحة الويب. اختر Checked إذا كنت ترغب في تحديد أحد الخيارات مسبقًا. ينبغي تحديد زر اختيار واحد فقط. تذكر أنه في إمكان المستخدم التجاوز عن هذا الإعداد من خلال اختيار زر اختيار آخر.

**٨- حدد أزرار اختيار أخرى (من شريط Forms Insert) الواحد تلو الآخر وكرر الخطوات من (٥-٧) لتحديد خصائص كل زر في جزء Properties.**



إذا كان النموذج كاملاً، انتقل إلى جزء "إنهاء النموذج باستخدام زري Submit وReset" فيما بعد في هذا الفصل.

## إنشاء مربعات اختيار

لإنشاء مربعات اختيار، اتبع الخطوات التالية:

**١- انقر على النموذج لتحديده.**

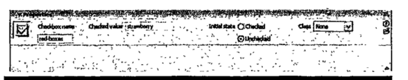
إذا لم تقم بعد بإنشاء نموذج، فاتبع الخطوات الواردة تحت عنوان "إنشاء نماذج HTML" سابقًا في هذا الفصل.

**٢- انقر على أيقونة Check Box على شريط Forms Insert.**

يمكنك أيضًا اختيار Insert ⇐ Form ⇐ Check Box .

**٣- كرر الخطوة الثانية لوضع مربعات اختيار بالعدد الذي تريد.**

**٤- حدد أحد مربعات الاختيار على النموذج لعرض خصائصه في جزء Properties، كما هو موضح بالشكل (١٢-٣).**




**الشكل (١٢-٣)**: تعد مربعات الاختيار مناسبة للاختيار من متعدد. هذه المربعات، تتيح للمستخدم تحديد أكثر من خيار.

**٥- اكتب اسمًا في مربع النص Checkbox.**

ينبغي استخدام اسمًا مختلفًا لكل مربع اختيار، لأن المستخدمين في إمكانهم تحديد أكثر من مربع اختيار دفعة واحدة. هذا فضلاً عن رغبتك في التأكد من أن المعلومات المرسلة ترتبط بالشكل الملائم بكل مربع اختيار على حدة.

**٦- اكتب اسمًا في مربع النص Checked Value.**

ينبغي أن يكون لكل مربع اختيار في المجموعة اسمًا مختلفًا في مربع النص Checked Value بحيث يستطيع نص CGI البرمجي التمييز بينهم. ويفضل تسمية كل مربع بالشيء الذي يمثله. وكما هو الحال مع أزرار الاختيار، يتم تضمين الاسم المذكور في مربع Checked Value عادةً في البيانات التي يتم استرجاعها عند

معالجة النموذج وإعادتها إليك. ويكون تفسير البيانات أسهل إذا كان الاسم يعني شيئًا بالنسبة لك، عند محاولتك الاطلاع على هذه البيانات فيما بعد.

**٧- اختر Checked أو Unchecked بجوار Initial State.**

يحدد هذا الخيار ما إذا كان مربع الاختيار سيظهر محددًا بالفعل أم غير محدد عند تحميل صفحة الويب. اختر Checked إذا كنت ترغب في تحديد أحد الخيارات بشكل مسبق. لا تنس أن المستخدم بإمكانه دومًا التجاوز عما حددته من خلال النقر على مربع النص نفسه مرة أخرى لإلغاء تحديده.

**٨- حدد مربعات الاختيار الأخرى (من شريط Forms Insert) المربع تلو الآخر ثم كرر الخطوات من (٥-٧) لضبط خصائص كل مربع في جزء Properties.**

إذا كان النموذج كاملاً، انتقل إلى جزء "إنهاء النموذج باستخدام زري Submit وReset" فيما بعد في هذا الفصل.

## إضافة حقول ومساحات نصية

إذا أردت أن يقوم المستخدمون بإدخال نص ما ـ كاسم أو عنوان بريد إليكتروني أو تعليق، على سبيل المثال ـ فيجب أن تستخدم حقلاً نصيًا. لإدراج حقول نصية، اتبع الخطوات الآتية:

**١- انقر على النموذج لتحديده.**

إذا لم تقم بعد بإنشاء نموذج، اتبع الخطوات الواردة تحت عنوان "إنشاء نماذج HTML"، سابقًا في هذا الفصل.

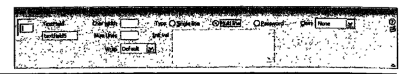
**٢- انقر على أيقونة Text Field على شريط Forms Insert.**

يمكنك أيضًا اختيار Insert ⇐ Form ⇐ Text Field . سيظهر مربع حقل نصي.

**٣- انقر داخل النموذج بحيث يتم وضع المؤشر بجوار أول حقل نصي ثم اكتب سؤالاً أو أي موجه نصي آخر.**

على سبيل المثال، يمكنك كتابة: Address بجوار مربع نص ترغب في أن يقوم المستخدم بإدخال عنوان فيه.

**٤- حدد الحقل النصي على النموذج لعرض خصائص Text Field في جزء Properties، كما هو موضح بالشكل (١٢-٤).**



**الشكل (١٢-٤):** استخدم خيار Text Field لإنشاء حقول النموذج التي ترغب أن يقوم المستخدمون فيها بإدخال سطر نصي واحد أو أكثر.

**٥- اكتب اسمًا في مربع النص TextField.**

ينبغي أن يكون لكل مساحة نصية موجودة على النموذج اسم حقل نص مختلف بحيث يستطيع نص CGI البرمجي التمييز بينها. ويفضل أن تتم تسمية كل حقل حسب ما يمثله. في الشكل (١٢-٤)، قمنا بتسمية مربع العنوان باسم Address. تقوم العديد من النصوص البرمجية بإعادة هذا الاسم إلى جوار محتويات الحقل النصي التي يدخلها الزائر في موقع الويب. إذا أردت الاطلاع على البيانات فيما بعد، فيمكنك تفسيرها بسهولة إذا كان اسم الحقل يقابل الخيار الذي يمثله.

**٦- حدد عرض الحقل النصي في مربع Char Width.**

إن هذا الإعداد يحدد عرض الحقل النصي الذي سيظهر على الصفحة. وأنت تحدد حجم النص ضع في اعتبارك كم المعلومات التي تتوقع من المستخدمين إدخالها.

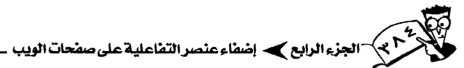
**٧- اكتب الحد الأقصى من الحروف والرموز المسموح بها في مربع Max Chars.**

إذا تركت هذا الحقل خاليًا، فإن هذا يعني أنه في إمكان المستخدمين كتابة أي عدد يريدونه من الحروف والرموز. إننا عادة نقيد المستخدمين بعدد الحروف والرموز فقط عند الرغبة في الاحتفاظ بمظهر ثابت للبيانات. وأكرر مرةً ثانية، يتوقف تحديدك لحجم النص على كم المعلومات التي تتوقع أن يقوم المستخدمون بإدخالها.





يمكنك ضبط حقل Char Width بحيث يكون أطول أو أقصر من حقل Max Chars. بإمكانك أن تجعلهما مختلفين إذا كنت ترغب في الالتزام بمساحة عرض معينة حتى يظهر تصميمك بشكل أفضل. ولكن يمكنك أيضًا إتاحة إمكانية إضافة المزيد من المعلومات للمستخدمين، إن شئت. وبهذه الطريقة، إذا قام المستخدمون بكتابة حروف ورموز أكثر مما يمكن عرضه داخل هذه المساحة، سيتم تمرير النص بحيث يتمكن المستخدمين من رؤية ما يقومون بكتابته حتى نهايته.




**٨- وبجوار Type، انقر لتحديد زر Single Line أو Multi Line أو Password:**

- اختر **Single Line** إذا أردت إنشاء مربع نص يتألف من سطر واحد، كالذي تم إنشاؤه لحقلي Name وAddress الموضحين في الشكل (١٢-٤).
- اختر **Multi Line** إذا أردت أن توفر للمستخدمين مساحةً أكبر لإدخال النص. (لاحظ أن اختيار Multi Line سيتطلب منك أيضًا تحديد عدد الأسطر التي ستشملها المساحة النصية. ويتسنى لك ذلك من خلال كتابة عددٍ ما في حقل Num Lines والذي يظهر في صورة خيار بمجرد تحديدك لزر Multi Line).
- حدد **Wrap** حتى يمكنك التحكم في كيفية عرض بيانات المستخدمين في حالة تجاوزهم للطول المحدد للحقل النصي. يحول تحديد Off أو Default دون التفاف النص الذي يقوم المستخدم بإدخاله إلى السطر التالي.
- اختر **Password** إذا كنت ستطلب من المستخدمين إدخال بيانات قد لا يرغبون في عرضها على الشاشة. إن هذا النوع من الحقول يعمل على ظهور البيانات المدخلة في صورة نجوم ويمنع نسخ محتويات الحقل.

**٩- اكتب النص الذي ترغب في عرضه عند تحميل النموذج في مربع النص Init Val.**

على سبيل المثال، يمكنك إضافة عبارة Add comments here إلى النموذج وذلك في الحقل النصي الموجود أسفل Comments لحثهم على كتابة التعليقات في هذا المكان. يستطيع المستخدمون حذف النص الموجود في Init Value أو الاحتفاظ به وإضافة المزيد إليه.

**١٠- حدد المساحات النصية الأخرى واحدة تلو الأخرى وكرر الخطوات من ٥-٩ لضبط خصائص كل منها في جزء Properties.**

إذا كان النموذج الذي تقوم بإنشائه مكتملاً، فانتقل مباشرةً إلى جزء "إنهاء النموذج باستخدام زري Submit وReset" .

تذكر

لا يعرض كلٌ من Firefox وNetscape وSafari وInternet Explorer الحقول النصية في النماذج بالتساوي. وتعتمد مواطن الفرق بين هذه الحقول على رقم إصدار المتصفح. على أي حال، تتمثل النتيجة النهائية في عرض الحقل النصي بأبعاد مختلفة في كل متصفح. كما أن هناك اختلافات طفيفة في الألوان وأشرطة التمرير والشكل فيما يتعلق بمربعات الاختيار. ولسوء الحظ، ليس هناك حل يمكنه التغلب على هذه المشكلة تمامًا. لذلك، ينبغي اختبار جميع النماذج في جميع برامج التصفح مع مراعاة إنشاء تصميمات تبدو بشكل جيد حتى لو كان هناك اختلاف في طريقة عرض الحقول النصية.

## إنشاء قوائم منسدلة

عندما ترغب في إتاحة فرصة الاختيار من متعدد للمستخدم دون شغل مساحة كبيرة على الصفحة، فإن إنشاء قائمة منسدلة يعد الحل الأمثل في هذه الحالة. لإنشاء قائمة منسدلة باستخدام برنامج Dreamweaver، اتبع الخطوات الآتية:

**١- انقر على النموذج لتحديده.**

إذا لم تقم بعد بإنشاء نموذج، فاتبع الخطوات الواردة تحت عنوان "إنشاء نماذج HTML" سابقًا في هذا الفصل.

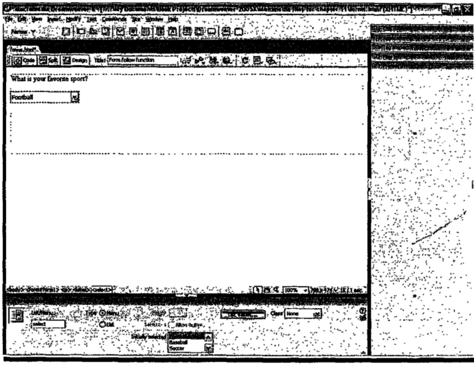
**٢- انقر على أيقونة List/Menu على شريط Forms Insert.**

يمكنك اختيار Insert ⇐ Form ⇐ List/Menu . ستظهر قائمة منسدلة.

**٣- انقر لوضع المؤشر بجوار حقل List ثم أدخل سؤالاً أو أي موجه نصي آخر.**

في الشكل (١٢-٥)، تم استخدام المثال: What is your favorite sport.

**٤- حدد الحقل الذي يمثل القائمة المعروضة على الصفحة، وذلك لعرض خصائص List/Menu في جزء Properties، كما هو موضح في أسفل الشكل (١٢-٥).**




**الشكل (١٢-٥):** يتيح خيار List/Menu إمكانية إنشاء قائمة منسدلة تتكون من مجموعة خيارات ولا تشغل مساحة كبيرة من الصفحة.

**٥- اكتب اسمًا في مربع النص List/Menu.**

إن كل قائمة منسدلة أو قائمة قابلة للتمرير في النموذج يجب أن يكون لها اسمًا مختلفًا بحيث يمكنك التمييز بين القوائم عند قيامك بفرز البيانات.

**٦- اختر Menu أو List بجوار Type.**

تحدد هذه الخطوة ما إذا كان هذا العنصر من النموذج سيكون عبارة عن قائمة منسدلة أم قائمة قابلة للتمرير. إذا اخترت List، ويمكنك تحديد ارتفاع القائمة والتحكم في عدد العناصر التي سيتم عرضها في كل مرة. يمكنك أيضًا تحديد ما إذا كان المستخدم يستطيع تحديد عنصر واحد أو أكثر. جدير بالذكر أن هذه الخيارات لا تكون متاحةً في حالة اختيار Menu.

**٧- انقر على زر List Values في أعلى يمين جزء Properties.**

سيتم فتح مربع حوار List Values (انظر الشكل ١٢-٦) الذي يمكنك فيه إدخال الخيارات المراد إتاحتها للمستخدمين. انقر على علامة الجمع (+) لإضافة اسم العنصر ثم اكتب الاسم الذي تريده في مربع النص الذي سيظهر داخل مربع الحوار. ستظهر أسماء العناصر في القائمة المنسدلة أو القائمة القابلة للتمرير في صفحة الويب بالترتيب الذي قمت بإدخالها به. استخدم علامة الطرح (-) إذا أردت حذف أحد الخيارات المحددة. اضغط على مفتاح Tab لنقل المؤشر إلى جزء Value من مربع الحوار حيث يمكنك إدخال قيمة. وإدخال القيم أمرٌ اختياري. وإذا افترضنا أنها موجودة، فإنه سيتم إرسالها إلى وحدة الخدمة بدلاً من أسماء العناصر. وهذا بدوره يتيح لك فرصة تضمين معلومات لا ترغب في عرضها في القائمة المنسدلة. على سبيل المثال، إذا قمت بإدخال كلمة football باعتبارها اسمًا على الناحية اليسرى من مربع الحوار، فيمكنك إدخال كلمة American كقيمة على اليسار للتمييز بين كرة القدم الأمريكية ولعبة كرة قدم أخرى شبيهة بها. في حالة عدم الرغبة في إدخال قيمة، سيتم استخدام هذا الاسم على أنه البيانات التي سيتم إرسالها عند معالجة النموذج.

List Values
| Item Label | Value |
| --- | --- |
| Football | American |
| Baseball | |
| Soccer | |
| UnderwaterHockey | |

OK
Cancel
Help

**الشكل (١٢-٦):** استخدم مربع حوار List Values لإنشاء الخيارات في صورة قائمة

**٨- انقر على OK لإغلاق مربع الحوار.**

إذا كان النموذج مكتملاً، فانتقل مباشرة إلى جزء "إنهاء النموذج باستخدام زري Submit وReset" فيما بعد في هذا الفصل.



لن يتم تنفيذ هذا النموذج إلا إذا كان لديك نص CGI برمجي أو أي برنامج آخر مرتبط به حتى وإن كنت قمت بإنشاء النموذج في حد ذاته بالشكل الصحيح.

## إنهاء النموذج باستخدام زري *Submit* و*Reset*

حتى يتمكن المستخدمون من إرسال النماذج إليك بعد إكمالها، لا بد من إنشاء زر Submit والذي - عند النقر عليه - يتم توجيه متصفح المستخدم لإرسال النموذج إلى نص CGI البرمجي الذي يقوم بمعالجة النموذج. ربما تحتاج كذلك لإضافة زر Reset الذي يتيح للمستخدمين إمكانية مسح أي معلومات قاموا بإدخالها إذا أرادوا البدء من جديد.



لا يستخدم العديد من مطوري البرامج زر Reset، نظراً لما يرونه فيه من التسبب في حدوث مشاكل وكذلك لأن الزائرين يستطيعون دوماً الخروج من الصفحة قبل النقر على زر Submit إذا اختاروا ألا يكملوا النموذج.

في الحقيقة، إنه لمن السهل حقاً إنشاء هذه الأزرار في برنامج Dreamweaver. لإنشاء زر، اتبع الخطوات التالية:

**١- انقر على النموذج حتى يتم تحديده.**

إذا لم تقم بعد بإنشاء نموذج، فانظر الخطوات السابق شرحها تحت عنوان "إنشاء نماذج HTML" في هذا الفصل. ونحن نقترح أن تقوم بإدخال بعض الحقول، مثل الحقول النصية أو أزرار الاختيار. فما فائدة وجود زر Submit إذا لم تقم بجمع أي بيانات تحتاج لأن يتم إرسالها؟!

**٢- انقر على أيقونة Button على شريط Forms Insert.**

يمكنك أيضاً اختيار Insert ⇐ Form ⇐ Button .

سيظهر زر Submit وسيعرض جزء Properties خصائص الأزرار. يمكنك تغيير هذا الزر إلى زر Reset أو أي نوع آخر من الأزرار من خلال تغيير السمات الموجودة في جزء Properties، كما هو موضح في الخطوات القادمة.

**٣- حدد الزر الذي قمت بإضافته تواً لعرض خصائص الأزرار في جزء Properties، كما هو موضح في شكل (١٢-٧).**

الشكل (١٢-٧): يُمكّن الزر Submit وReset المستخدمين من إرسال المعلومات أو مسح محتويات النموذج.

**٤- انقر على زر Submit Form أو Reset Form الموجود بجوار Action.**

إن زر Submit يستدعي إجراء عملية معينة، مثل إرسال المعلومات الخاصة بالمستخدم إلى عنوان بريد إليكتروني. بينما يقوم زر Reset بإعادة الصفحة إلى الشكل الذي كانت عليه بعد تحميلها. ومن الخيارات المتاحة أيضًا خيار None الذي يقوم بإنشاء زر لا يفعل أي شيء.

**٥- في مربع النص Label، اكتب النص الذي ترغب في عرضه على الزر.**

يمكنك كتابة أي نص ترغب في ظهوره كاسم للزر، مثل Search أو Go أو Clear أو Delete.

وهكذا، تكون قد أنشأت هذه الأزرار. والآن، بعد أن أصبح لديك فكرة عن كيفية استخدام Dreamweaver في إنشاء العناصر الأساسية لنماذج HTML، يمكنك إنشاء نماذج أكثر تعقيدًا لموقع الويب. **تذكر:** لاحظ أن هذه النماذج لا تشتمل على نص CGI برمجي أو أي برنامج آخر يعمل على تنفيذها عند قيام المستخدم بإدخال المعلومات.

## استخدام القوائم الفرعية

يستخدم العديد من المصممين القوائم الفرعية ضمن العناصر التي تساعد في الانتقال عبر الصفحات؛ لأنها تزودك بقائمة من الروابط في قائمة منسدلة دون شغل مساحة كبيرة على صفحة الويب. يمكنك استخدام القائمة الفرعية في بدء تشغيل أحد التطبيقات أو سلسلة من الرسوم المتحركة.

لإنشاء قائمة فرعية، اتبع الخطوات الآتية:

**١- انقر على النموذج لتحديده.**

إذا لم تقم بعد بإنشاء نموذج، فاتبع الخطوات المذكورة تحت عنوان "إنشاء نماذج HTML" التي سبق شرحها في هذا الفصل. لاحظ أنك لست بحاجة إلى زر Submit لتشغيل القائمة الفرعية، غير أن إضافة هذا الزر سوف تساعد في إيضاح خطوات الإجراءات للمستخدمين.

**٢- انقر على أيقونة Jump Menu على شريط Forms Insert.**

يمكنك أيضاً اختيار Insert ⇐ Form ⇐ Jump Menu .

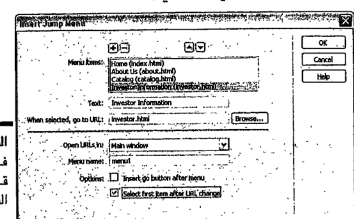
سيتم فتح مربع حوار Insert Jump Menu.

**٣- في حقل Text، الموجود أسفل Menu items. اكتب الاسم الذي ترغب في عرضه أسفل القائمة المنسدلة.**

انقر على علامة الجمع (+) لإضافة المزيد من العناصر. سيتم عرض العناصر التي تقوم بكتابتها في قائمة Menu items، كما هو موضح في الشكل (١٢-٨).

**٤- استخدم زر Browse لتحديد موقع الصفحة التي ترغب في ربط القائمة بها أو أدخل URL الصفحة في حقل When Selected, Go to URL.**

يمكنك إنشاء رابط للملف الموجود على جهاز الكمبيوتر أو إدخال أي URL لإنشاء رابط لأي صفحة أخرى من الموقع. ومن ثم، يمكن استخدام زر Browse لتحديد الـ URL الذي ترغب في إنشاء الرابط له.




**الشكل (١٢-٨):** عند إنشاء قائمة فرعية، سيتم عرض العناصر التي قمت بكتابتها في حقل Text في القائمة المنسدلة Menu Items.

**٥- استخدم حقل Open URLs In لتحديد وجهة للمقاطع، إذا كنت ستستخدمها.**

إذا لم تكن تستخدم مقاطع، فإن الوضع الافتراضي سيكون Main Window. بعد ذلك، عندما يقوم المستخدم بتحديد أحد الخيارات، سيتم استبدال الصفحة الجديدة بالصفحة التي يشاهدها.

**٦- استخدم حقل Menu Name إذا أردت إدخال معرّف مميز لهذه القائمة.**

هذا الخيار من الممكن أن يكون مفيداً إذا كان لديك العديد من القوائم الفرعية على الصفحة. يمكنك استخدام أي اسم تريده ما لم يكن يحتوي على مسافات أو رموز خاصة أو علامات ترقيم.

**٧- استخدم مربع اختيار Insert Go Button After Menu إذا أردت إلزام المستخدمين بالنقر على أحد الأزرار لتنشيط ما قاموا بتحديده.**

إذا لم تكن ترغب في إضافة زر Go، سيتم تحميل الصفحة التي تم إنشاء رابط لها بصورة تلقائية، وذلك بمجرد قيام المستخدم بتحديد أحد العناصر. من الجدير بالذكر أن زر Go يعتبر مثل زر Submit تماماً في الوظيفة.

## تحديد خيارات أخرى خاصة بالنماذج في *Dreamweaver*

إذا لمَ تكتف بأي من السمات التي سبق شرحها في هذا الفصل، فإن Dreamweaver يتضمن بضعة خيارات أخرى خاصة بالنماذج من شأنها تسهيل عمليات التفاعلية وإضافة الصور وإضافة حقول مخفاة. يمكنك استخدام الخيارات الآتية:

✓ **أيقونة File Field:** تتيح لك هذه الأيقونة إمكانية إضافة زر Browse إلى النموذج بحيث يستطيع المستخدمون تحميل الملفات من أجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم على وحدة الخدمة الخاصة بك. كذلك، يُمكّن هذا الزر المستخدمين من تحميل ملفات النصوص أو الصور، ولكن فقط في حالة إعداد وحدة الخدمة للتعامل مع هذا النوع من عمليات التحميل من المتصفح. استفسر عن هذا الأمر من مدير النظام، إذا لم تكن متأكداً.




يعتبر حقل Field مفيداً إذا كنت ستنشئ نظاماً مثل ذلك المعروض على موقع www.MyEvent.com. يشتمل هذا الموقع على نظام "Build your own Web site" الذي يساعد المستخدمين في إنشاء مواقع ويب خاصة بهم دون الحاجة إلى الاستعانة ببرنامج مثل Dreamweaver. فالكثير من مواقع الويب تزود المستخدمين الآن بهذه الخدمة. تستخدم هذه المواقع نظماً تعتمد على القوالب عموماً حيث تصحب المستخدمين عبر سلسلة من النماذج التي يمكنهم من خلالها اختيار التصميمات وكتابة النصوص التي يريدون إظهارها على صفحات الويب. فكثيرٌ من المستخدمين يريدون إضافة المزيد من العناصر إلى مواقعهم مثل الصور والشعارات بحيث لا تصبح مقتصرةً فقط على النصوص. ومن خلال استخدام هذا الخيار، يمكن مساعدة المستخدمين في تصفح الأقراص الصلبة الخاصة بهم بحثاً عن أحد الملفات، وتحميله تلقائياً على وحدة الخدمة لربطه بصفحاتهم.

إن سمة File Field المعقدة تتطلب استخدام نص CGI برمجي معقد هو الآخر، كما تتطلب أيضًا الوصول إلى وحدة خدمة خاصة لتشغيلها. إذا لم تكن مبرمجًا، ربما تحتاج إلى بعض العون والدعم لاستخدام هذا الخيار على موقعك.

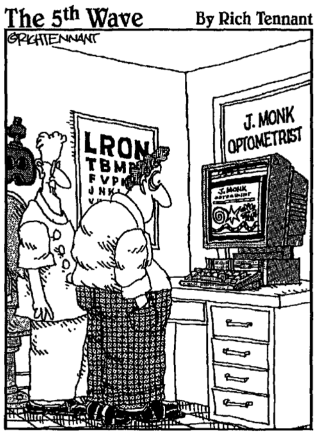


- ✓ **أيقونة Image Field:** تجعل إضافة الصور أمرًا سهلاً ويسيرًا على المستخدم. يمكن استخدام الصور في إنشاء أزرار أكثر تفاعليةً أو جاذبيةً.
- ✓ **أيقونة Hidden Field:** تعمل هذه الأيقونة على إدراج بيانات لا يتم عرضها أمام المستخدمين، ولكن هذه البيانات تُستخدم من قِبل أي نص برمجي أو أي تطبيق آخر يقوم بمعالجة النموذج. تشتمل غالبية النصوص البرمجية على القليل من الحقول المخفاة المطلوبة للقيام بوظائفها كاملةً.

## تحسين شكل النماذج

إن أفضل طريقة لجعل حقول النموذج تبدو مصطفةً بشكل جيد أو متراصةً بمحاذاة بعضها البعض هي استخدام جداول HTML. ربما ترغب في استخدام هذه الجداول لمحاذاة حقول النموذج من خلال وضع النص في صف، والحقول النصية في الصف المقابل. وربما تريد وضع كل أزرار الاختيار في الخلايا اليمنى والنصوص المماثلة لها في الخلايا اليسرى. (انظر الفصل السادس لمزيد من التفاصيل عن كيفية إنشاء جداول HTML وكيفية استخدامها في محاذاة المعلومات في النماذج). يمكنك أيضًا استخدام الصور وحدود الجداول في تحسين شكل الجداول هي الأخرى.

# الجـــــزء الخامس
# التعامل مع المحتوى الديناميكي



"Games are an important part of my Web site. They cause eye strain."

## يشتمل هذا الجزء على...

إن أكثر مواقع الويب تطوراً وتعقيداً من الناحية الفنية هو الذي يتم إنشاؤه باستخدام قواعد بيانات تجعل صفحات الويب ديناميكية؛ وهذا أمرٌ مثاليٌ لمواقع الويب التي تتضمن الكثير من المحتويات. وبالرغم من أن إنشاء موقع ويب يضم كل هذه السمات المتطورة أمرٌ شديد التعقيد ويفوق ما تحدثنا عنه في الأجزاء السابقة في هذا الكتاب، فإن المزايا التي ستجنيها من ورائه تستحق العناء المبذول فيه. وفي هذا الجزء، سنلقي الضوء على مزايا إنشاء موقع ويب ديناميكي ونحاول تعريفك بكيفية استخدام قاعدة البيانات على الويب، مع اتباع الخطوات الموضحة لإنشاء موقع يعتمد على قاعدة بيانات.



# الفصل الثالث عشر

# إنشاء مواقع ويب ديناميكية

**يشتمل هذا الفصل على:**

- ما المقصود بموقع الويب الديناميكي؟
- إلقاء الضوء على بعض المصطلحات المهمة
- إعداد Data Source Name

إن أكثر مواقع الويب تطوراً على الإنترنت ـ مثل Amazon.com أو CNN.com ـ أُنشيء باستخدام قواعد بيانات ولغات برمجية معقدة. إن الجمع بين قاعدة بيانات ـ تسجل معلومات عن المستخدمين ـ وإمكانية إنشاء صفحات تلقائياً هو ما يجعل موقع مثل Amazon يحييك بالاسم فور زيارتك له ويتابع طلبات الشراء الخاصة بك عند شراء الكتب، بل ويسدي إليك ببعض النصائح اعتماداً على خلفيته عن عمليات شرائك السابقة.

إن مواقع الويب الثابتة ـ التي تحدثنا عنها في الفصل الثاني عشر ـ تعمل بكفاءة في العديد من المواقع الصغيرة نسبياً. ولكن بالنسبة للمواقع الكبيرة الخاصة بالمجلات أو الصحف اليومية أو مواقع التجارة الإليكترونية التي يحتاج المستخدمون فيها إلى إلقاء نظرة على البضائع المتوفرة والبحث عن المنتجات، تعتبر مواقع الويب الديناميكية هي الخيار الأمثل هنا.

قبل أن تبدأ العمل، يجب أن نحذرك من شيئين. أولاً، إن إنشاء موقع ويب يعتمد على قاعدة بيانات أمرٌ معقدٌ للغاية وأصعب من إنشاء المواقع التي تحدثنا عنها من قبل في هذا الكتاب. ثانياً، إن أكثر المواقع تعقيداً على الويب مثل Amazon وCNN، تستخدم نظماً متخصصةً تتطلب فريقاً محترفاً من المبرمجين ذوي الخبرة (وهذا يفوق الإمكانات التي يقدمها لك Dreamweaver في إنشاء مواقع ديناميكية).

ولكن Dreamweaver يتضمن السمات الأساسية الخاصة بإنشاء قواعد بيانات يمكن استخدامها في إنشاء مواقع ويب ديناميكية. في هذا الفصل والفصلين التاليين، ستجد مقدمةً عن هذه السمات وتعليمات عن إنشاء موقع ويب يعتمد على قاعدة بيانات أساسية.

في الحقيقة، إن الحديث بتوسع عن السمات المتطورة الخاصة بقواعد البيانات لا مقام له في هذا الكتاب، ولكن يمكن أن تجد تفاصيل عنه في كتب أخرى. وبادئ ذي بدء، فإن هذا الفصل سيصحبك في جولة لتعريفك بوظيفة موقع الويب الديناميكي وقاعدة البيانات وطرق عرض وتحرير المعلومات الموجودة في قاعدة البيانات من خلال موقع الويب الديناميكي. ستتعرف أيضاً على المتطلبات اللازمة لإنشاء موقع ويب ديناميكي. وفي الفصلين الرابع عشر والخامس عشر، ستجد تعليمات مفصلة عن العديد من السمات الديناميكية في موقع الويب.

## ما المقصود بموقع الويب الديناميكي؟

عادةً ما يكون هذا النوع من المواقع متصلاً بقاعدة بيانات تعرض بيانات مختلفة على زائري كل موقع بناءً على طلباتهم. تشتمل العديد من مواقع الويب الديناميكية أيضاً على صفحات ويب تسمح لمدير الموقع أو الزائر بالتغيير في المعلومات المعروضة من خلال خطوات سهلة دون الخروج من متصفح الويب. وخير مثال على موقع الويب الديناميكي هو "محرك البحث". اكتب ما تريد البحث عنه في حقل البحث، وبعد إرسال الطلب، ستحصل على نتيجة فورية تشتمل على معلومات متعلقة بموضوع البحث.




إذا رغبت في إضافة محرك بحث بسيط إلى موقع الويب، فانظر الفصل السابع عشر لمزيد من المعلومات عن كيفية استخدام السمات الخاصة بمحرك البحث Google على أي موقع ويب.

لموقع الويب الديناميكي مزايا عديدة، هذا بخلاف قدرته على إجراء عملية بحث عبر الموقع بأسره. على سبيل المثال، افترض أن لديك موقع ويب يشمل على 657 نوع مختلف من الحلوى. في موقع الويب الثابت، ربما تحتاج لإنشاء 657 صفحة لكل منتج. ولكن في المواقع القائمة على قواعد بيانات، لن تنشئ سوى صفحة واحدة تحتوي على كود من نوع خاص يصف المكان الذي سيتم عرض فيه اسم المنتج وصورته ووصفه وأية معلومات أخرى متعلقة به داخل الصفحة. بعد ذلك، أدخل جميع معلوماتك عن المنتج في قاعدة البيانات. سيبدأ الكود الخاص بتصميم الصفحة بالاتصال بقاعدة البيانات وجمع كل معلومة عن المنتج وإنشاء صفحة في الحال بمجرد تقدم الزائرين بطلبات لشراء هذا المنتج.

إن هذا النظام لا يوفر عليك الكثير من الوقت فقط (لأنك غير مضطر لإنشاء كل تلك الصفحات بنفسك)، ولكن مواقع الويب الديناميكية تساعدك أيضاً في إجراء عمليات تغيير وتحديث بأقل مجهود. يمكنك أيضاً عرض معلومات المنتج نفسها في العديد من تصميمات الصفحات، بأشكال مختلفة، وفي مواقع مختلفة وبأدنى مجهود أيضاً.

عادةً ما يتم إعداد هذه المواقع بحيث يمكن إدارتها من خلال المتصفح - الأمر الذي يسمح لأصحاب المواقع غير المحترفين أو الذين يفتقرون إلى المهارات الفنية بإضافة أو حذف أو تغيير المنتجات بسهولة. هذا ويستطيع فريق العمل إدخال أو تحرير المعلومات الموجودة في أحد النماذج باستخدام متصفح الويب، ثم النقر على زر Submit، وإجراء التغييرات اللازمة في قاعدة البيانات. وبمجرد الانتهاء من عملية التحديث، تظهر المعلومات الجديدة في الحال في المرة القادمة التي يقوم فيها الزائر بتحميل صفحة المنتج.

يجب أن تُقصر حق التغيير في المنتجات على أشخاص محددين من فريق العمل. فعلى سبيل المثال، ليس من حق عملائك تغيير أسعار أو مواصفات المنتج، ولكنك حتمًا سترغب في أن يجري فريق المبيعات تغييرات بقدر معين. ويمكن التغلب على هذا الموقف من خلال إعداد مستويات مختلفة من الوصول إلى الموقع تعتمد على كلمات المرور. وبهذه الطريقة، لن يكون بمقدور عملاؤك سوى البحث عن معلومات محددة، أما أعضاء فريق العمل فسيستطيعون باستخدام كلمات المرور وامتيازات الدخول الخاصة بهم البحث عنْ معلومات أكثر والتغيير فيها. إن النظام الذي تستخدمه للقيام بهاتين المهمتين واحدٌ، ولكن كل ما هنالك أنك تُعد مستويات مختلفة من الوصول لجعل الموقع يعمل بهذه الطريقة.

يجب أن تتوخى الحذر؛ لأن المبرمج المحترف يقع على عاتقه الاهتمام بإنشاء نظام ديناميكي يتيح للأشخاص غير الفنيين تغيير وتحديث الموقع الديناميكي. ومرةً أخرى، نؤكد على أن المواقع الديناميكية مطلوبةٌ فقط إذا كنت بحاجة لإنشاء موقع ويب كبير ومعقد وغني بالبيانات. فالمبرمج، في هذه الحالة ينفق وقتًا كبيرًا - حتى في إعداد أبسط قواعد البيانات - يفوق الوقت الذي يستغرقه في إنشاء صفحات ويب ثابتة.

## مفاهيم أساسية

إذا كنت متأكدًا من أن سمات Dreamweaver الخاصة بإنشاء قاعدة البيانات ستفي بمتطلباتك اللازمة لتصميم موقع ويب ديناميكي، فواصل القراءة. تستطيع إجراء العديد من المهام الرائعة إذا أنشأت موقع ويب قائم على قاعدة البيانات. قبل البدء في إنشاء أول موقع ويب ديناميكي، سنحاول أن نساعدك في الإلمام ببعض المفاهيم الرئيسية التي تلعب دورًا مهمًا في إنشاء مواقع الويب الديناميكية.

## التعرف بقاعدة البيانات

إن قاعدة البيانات عبارة عن مجموعة من المعلومات المخزنة في جدول أو أكثر. وكل جدول يشتمل على العديد من الحقول (يُطلق عليها أعمدة)، وكذلك بعض السجلات المفردة (يُطلق عليها صفوف). سنحاول أن نسوق مثالاً على ذلك باستخدام أحد الكتالوجات.

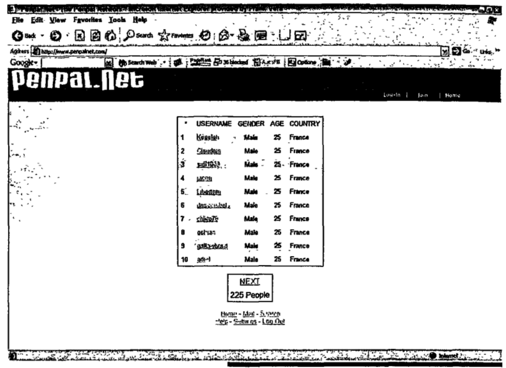
إن الكتالوج نفسه عبارة عن قاعدة بيانات؛ فهو يضم مجموعة معلومات عن منتجات متنوعة. وكل منتج عبارة عن سجل موجود في قاعدة البيانات. في هذه الحالة، تحمل جميع المنتجات الخاصة رقمًا محددًا وسعرًا ولونًا مميزًا، وكل معلومة مما سبق موجودة في حقل مفرد. كما يتألف السجل (الصف) الموجود في قاعدة البيانات من مجموعة من الحقول (الأعمدة). وفي الكتالوج، يتم تنظيم المنتجات المتعددة في فئات؛ لأنها تشترك في بعض السمات (مثل الأثاث والسرائر والسجاجيد وديكورات الحوائط). وكل فئة عبارة عن جدول - أو مجموعة من السجلات المتنوعة تشترك في سمات معينة في قاعدة البيانات.



إن هذا النوع من الجداول ليس مثل جداول HTML التي تحدثنا عنها في الفصل السادس والمستخدمة في تنسيق المعلومات ولكنه أشبه بالجداول الإليكترونية مثل Excel. إن جداول قاعدة البيانات لا تُستخدم في التنسيق، ولكن في تجميع وتنظيم المحتوى.

## كيفية استخدام قواعد البيانات على الويب

تعمل قواعد البيانات على الويب بالطريقة المعتادة. افترض أنك توجهت لزيارة موقع www.penpal.net بحثًا عن صديق مراسلة جديد. إذا كنت مستخدمًا مُسَجّلاً، تستطيع البحث عن هذا الصديق حسب المكان والنوع والعمر. ابدأ بصفحة البحث، وانقر على الرابط Search by Country. في الصفحة التالية، اختر France، ثم انقر على زر Search. ستساعدك الصفحة التالية في تحديد نطاق العمر، أما الصفحة التي تليها فستساعدك في تحديد النوع. ربما تحدد نطاقًا كالتالي: Ages: 12-29، أما في الصفحة الأخيرة، فيمكن تحديد العمر والنوع كأن يكون صديق المراسلة شابًا يبلغ من العمر 25 عامًا على سبيل المثال. بعد النقر على كلمة male، ستظهر أمامك قائمة بأصدقاء المراسلة المطابقين لمواصفاتك (انظر الشكل ١٣-١).




**الشكل (١٣-١)**: صفحة النتائج في موقع Penpal.net

بعد إرسال معاييرك المحددة، سيقوم الكود الخاص بهذه الصفحة بمطابقة معلوماتك بالمعلومات الموجودة في قاعدة البيانات والتي تضم أشخاصًا آخرين مثلك يبحثون عن صديق مراسلة. سيبحث الكود في كل سجل (خاص بكل شخص) في محاولة للعثور على سجلات (أصدقاء مراسلة) تتضمن حقولاً مطابقةً لطلبك. وإذا أردت، تستطيع أن تسجل نفسك كصديق مراسلة كي يتمكن الآخرون من التواصل معك من خلال إدخال معلوماتك الخاصة وإضافتها إلى قاعدة البيانات مباشرةً من متصفح الويب.

## تطبيقات قواعد البيانات

صُممت العديد من التطبيقات خصيصًا لإنشاء وإدارة البيانات بما في ذلك Microsoft Access وSQL Server وMySQL وFoxPro وOracle. في الغالب، يستخدم المبتدئون قاعدة بيانات Access لإنشاء قواعد بيانات صغيرة (ملفات MDB). عادةً ما يُستخدم Access في الاتصال بقواعد البيانات الأكبر مثل Microsoft SQL Server.

وقد أنشأنا أمثلةً في هذا الكتاب باستخدام Microsoft Access 2000 تعمل على نظام تشغيل Windows XP Professional.

## ربط الموقع بقاعدة البيانات

والآن بعد أن شرحنا أساسيات قواعد البيانات، سنتحدث عن كيفية ربط موقع الويب بقاعدة البيانات. سنعرض في الجزء التالي كيفية إعداد وحدة خدمة الويب (Web Server) ووحدة خدمة التطبيق (Application Server) تفصيلياً كي تبدأ في العمل على الفور.

## إعداد وحدة خدمة الويب

عند التعامل مع مواقع الويب الثابتة (يتم كتابة المحتويات فيها يدوياً، ولا يُصَرّح للشخص الذي يستعرض الموقع بإجراء تعديلات أو عمليات تخصيص على الإطلاق)، ربما تكون قد اعتدت على استعراض الصفحات مباشرةً من القرص الصلب. ولكن الأمر ليس بهذه السهولة عندما يكون المحتوى ديناميكياً؛ لأن Dreamweaver يضيف بعضاً من نصوص الكود الخاصة التي تحتاجها وحدة الخدمة لمعالجتها قبل أن تعرض المحتوى على الزائر. إن وجود وحدة خدمة ويب أمرٌ ضروري عند التعامل مع مواقع الويب الديناميكية؛ لأنك بحاجة إلى اختبار العمل للتأكد من الحصول على النتائج المرجوة.



يقصد بوحدة خدمة الويب (Web Server) جهاز الكمبيوتر المخزن عليه موقع الويب والبرنامج الموجود على هذا النظام والذي يقدم الوظائف الخاصة بوحدة الخدمة. في هذه الحالة، تعتبر وحدة الخدمة التي نشير إليها بمثابة البرنامج المثبت على النظام وليس جهاز الكمبيوتر الفعلي.

## تقنيات وحدة الخدمة التي يدعمها *Dreamweaver*

يدعم Dreamweaver خمس تقنيات خاصة بوحدة الخدمة (سنتحدث عنها بالتفصيل في الأجزاء التالية):

- ✓ Active Server Pages (ASP)
- ✓ ASP.NET
- ✓ JavaServer Pages (JSP)
- ✓ ColdFusion
- ✓ PHP (يشير هذا الاختصار إلى المصطلح التالي: Hypertext Preprocessor)

إن الأمثلة التي تحدثنا عنها في هذا الكتاب تستخدم جميعها ASP في نظام تشغيل Microsoft Windows. باختصار، إن الخمس تقنيات توصل إلى نتيجة واحدة ألا وهي محتوى ديناميكي معروض على صفحة أو موقع الويب. بمعنى أن هذه التقنيات تساعدك في



إنشاء صفحات HTML ديناميكية. وباستخدام الكود الخاص بوحدة خدمة الويب، يمكن لتلك الصفحات عرض معلومات من قاعدة البيانات وإنشاء صفحات HTML اعتماداً على المعيار الذي حدده المستخدم. وقد اخترنا تقنية ASP ونظام تشغيل Microsoft Windows في هذه الكتاب؛ لأنّ ASP من أكثر برامج وحدات الخدمة سهولةً في الاستخدام.

إن تفضيل تقنية على أخرى ليس من العدل في شيء؛ لأن جميعها يقوم بالوظيفة نفسها مع اختلافات طفيفة في السرعة والفاعلية. ومن أكثر اللغات البرمجية شيوعًا هي ASP؛ لما تقدمه من سمات متطورة ولاستخدامها على نطاق واسع. فإذا كنت تحلم بأن تصبح مبرمجاً يتقاضى أسعاراً خيالية، فاستخدمها.

تعرض الأجزاء التالية مزيداً من التفاصيل عن هذه اللغات البرمجية.

## تقنية *ASP*

تعد لغة ASP بمثابة إحدى تقنيات وحدة الخدمة، وهي تأتي مضمنةً في Windows 2003 Server وWindows 2000 وWindows XP Professional، ويمكن تثبيتها بسهولة على Windows 98 وWindows NT. وحيث إنها تُستخدم مع Microsoft IIS أو Personal Web Server، فإن ASP لا تعد لغةً برمجيةً قائمةً بذاتها؛ لأن كثيراً من الكود الذي تكتبه في صفحات ASP يكون باستخدام VB Script أو JavaScript. انظر موقع www.4guysfromrolla.com لمزيد من المعلومات عن ASP.

## تقنية *ASP.NET*

تعتبر ASP.NET إحدى التقنيات الجديدة الخاصة بوحدة الخدمة، وهي ليست مجرد تعديل لنسخة ASP 3.0، وإنما هي نسخة جديدة تمامًا. إن الإصدار الأخير من ASP ليس مثل الفرق بين الإصدار 3.0 و2.0 - إذا أن التعديلات التي أجرتها Microsoft لم تقتصر فقط على إدخال علامات ترميز جديدة وإنما امتدت لتشمل جوانب أخرى. وفي الحقيقة، فإن هذه اللغة أشبه باللغات البرمجية التقليدية مثل ++C التي يتم فيها تحويل الكود باستخدام compiler. وهذا يعني أن التطبيقات المكتوبة باستخدام ASP.NET يمكن تشغيلها بشكل أسرع من أية تطبيقات أخرى؛ لأن وحدات خدمة الويب تعمل بشكل أكثر فاعلية وبأقل نصوص كود ممكنة. ولأن ASP.NET لا تحتاج لنصوص كود كثيرة مثل ASP 3.0؛ فهي أصعب في القراءة على المبرمجين المبتدئين. إن ASP.NET إحدى التقنيات التي قدمتها شركة Microsoft، ولمزيد من التفاصيل عنها، قم بزيارة الموقع التالي: /http://msdn.microsoft.com/asp.net. لمزيد من المعلومات أيضًا عن ASP.NET، بادر إلى زيارة هذا الموقع: /http://aspnet.4guysfromrolla.com.

## لغة *JavaServer Pages (JSP)*

هذه التقنية من إنتاج شركة Sun Microsystems، وحيث إن نصوص الكود الديناميكية الخاصة بصفحات JSP تعتمد على لغة Java، فيمكن تشغيلها على وحدات خدمة ويب أخرى غير Microsoft. يمكن استخدام JSP على Allaire JRun Server وIBM Websphere. وباستخدام JSP، يمكن إنشاء كود ديناميكي وفصله عن صفحات HTML (باستخدام JavaBeans) أو يمكن تضمين كود JSP في صفحات HTML نفسها. إذا لم تكن مبرمجًا متخصصًا، فلا تستخدم هذه اللغة؛ لأنها معقدةٌ جداً.

## لغة *ColdFusion MX*

تستخدم Macromedia ColdFusion MX وحدة الخدمة الخاصة بها وإحدى اللغات البرمجية البسيطة، وهي من أكثر اللغات سهولةً في التعلم. وعلاوةً على ذلك، تقوم ColdFusion MX بإجراء عملية معالجة مضمنة للغة XML، وتتضمن هذه اللغة علامات ترميز مخصصة. كما أنها تسمح لك بفصل الكود الديناميكي عن كود HTML ـ الأمر الذي تتشابه فيه مع لغة JSP. وشأن صفحات JSP، فهي أيضًا تعتمد على لغة Java.

## لغة *PHP*

صُممت لغة PHP للتعامل بشكل أساسي مع وحدات الخدمة التي تستخدم نظام التشغيل Unix. ولكن يمكنك الآن تنزيل برامج تنفيذية يُطلق عليها اسم Windows binaries من موقع www.php.net لتشغيل Apache (برنامج وحدة خدمة يُستخدم عادةً مع لغة PHP) على أية نسخة Windows، وتشغيل IIS على Windows NT وWindows Professional وWindows 2003 Server. بل ويمكنك أيضًا توصيف PHP للعمل على أي Personal Web Server. إن لغة PHP تعتمد على لغات أخرى مثل C وPerl وJava. كما أنها تقدم وظائف أكثر فاعليةً من ASP. على سبيل المثال، يباع أي برنامج ASP إضافي في موقع www.serverobjects.com في شكل معيار مضمن أو يمكن شراؤه مجانًا من موقع PHP.net.

# إنشاء عملية الاتصال الخاصة بالبيانات

لإعداد وحدة خدمة الويب (Web server)، أنت بحاجة إلى برنامج وحدة خدمة. تستجيب وحدة خدمة الويب، التي غالبًا ما يطلق عليها HTTP server، للطلبات القادمة من متصفح الويب من خلال عرض أو تقديم صفحات ويب تعتمد على تلك الطلبات.

أنت أيضًا بحاجة إلى وحدة خدمة التطبيق (Application Server) الذي يساعد وحدة خدمة الويب في معالجة صفحات ويب معينة. وعندما يطلب المتصفح إحدى هذه الصفحات،

تقوم وحدة خدمة الويب بتسليمها إلى وحدة خدمة التطبيق - التي تقوم بدورها بمعالجة تلك الصفحة قبل إرسالها إلى المتصفح.

وفي الحقيقة، فإننا قد استخدمنا لغة ASP في الأمثلة الخاصة بهذا الجزء؛ لأنها أسهل في الإعداد من أية لغات أخرى. وحيث إننا ستفترض أنك حديث العهد بها، فإننا لن نتحدث بتوسع عنها بالتفصيل.

لاستخدام ASP، يمكن استخدام أي من وحدات الخدمة التالية: Microsoft IIS أو Personal Web Server (PWS). فكلاهما يعمل كوحدة خدمة ويب وكوحدة خدمة تطبيق. يمكن تشغيل PWS على نظام Windows 95 أو Windows 98 أو Windows NT، ويمكن تثبيته من القرص المدمج الخاص بنظام التشغيل Windows. إذا كان لديك Windows Server 2000 أو Windows NT4 أو Windows XP Professional، فإن IIS يأتي كجزء من هذه الحزمة. وإذا لم تستطع العثور على القرص المدمج الخاص بنظام Windows، يمكن تنزيل IIS أو PWS مجانًا من موقع Microsoft.

إذا كنت تقوم بتشغيل Windows 95 أو Windows 98 أو Windows 98 SE أو Windows NT، فتأكد من تثبيت PWS. أما إذا كنت تقوم بتشغيل Windows 2000 أو Windows XP Professional، فإن IIS سيكون موجوداً بالفعل على جهازك، وكل ما ستحتاج إليه هو التأكد من تشغيله.




إذا كنت تقوم بتشغيل Windows 2000 أو Windows XP Professional، ولم يكن IIS موجوداً، يمكن تثبيته من خلال تحديد Control Panel ⇐ Add/Remove Programs ⇐ Add/Remove Windows Components. وعند ظهور شاشة Windows Components، قم بتمرير القائمة لأسفل، وتأكد من تحديد مربع الاختيار Internet Information Server.




لا يمكن تشغيل IIS على نسخة Windows XP Home. لذا، يجب أن تقوم بترقية هذه النسخة إلى Windows XP Professional.

لتنزيل وتثبيت Microsoft Personal Web Server، بادر إلى زيارة موقع www.microsoft.com/downloads/، وابحث عن option pack. انقر على خيار Windows NT 4.0 Option Pack. وإذا كنت تستخدم Windows 98، فاختر Windows 95 من قائمة نظم التشغيل واتبع تعليمات التنزيل.

## إعداد DSN

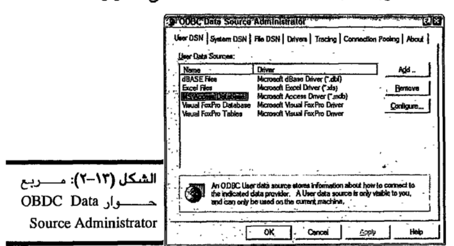
يرتبط اسم DSN (Data Source Name) دائمًا بقاعدة البيانات؛ حيث إنه يساعدك في الإبقاء على عملية الاتصال بقاعدة البيانات حتى إذا تم نقلها إلى مكان جديد.

وبالرغم من أنك لا تحتاج إلى DSN للاتصال بقاعدة البيانات باستخدام Dreamweaver، فإن DSN هو أسهل طريقة لتشغيل موقع Dreamweaver الديناميكي.

ولاتباع الخطوات الموضحة في هذا الجزء، يجب أن يكون لديك أحد ملفات قاعدة بيانات Microsoft Access، ويجب أن تقوم بتثبيت برنامج تشغيل Access Database Driver. قم بتنفيذ الخطوات الآتية للتأكد من وجوده بالفعل وإنشاء DSN:

**١ـ في Windows XP Professional، اختر Start ⇐ Programs ⇐ Administrative Tools ⇐ Data Sources (ODBC).**

سيتم عرض مربع حوار ODBC Data Source Administrator (انظر الشكل ١٣-٢). في أول علامة تبويب ألا وهي User DSN، ستجد MS Access Database وMicrosoft Access Driver (*mdb) على سطر واحد.



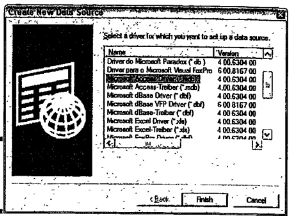
**الشكل (١٣-٢):** مربع حوار OBDC Data Source Administrator

**٢ـ انقر على علامة تبويب System DSN.**

سيتم عرض قائمة بجميع عمليات الاتصال الخاصة بقاعدة البيانات.

**٣ـ انقر على زر Add.**

سيتم عرض قائمة بجميع برامج التشغيل (انظر الشكل ١٣-٣).




**الشكل (١٣-٣):** ستظهر قائمة بجميع برامج التشغيل من خلال علامة تبويب System DSN.

**٤ـ اختر Microsoft Access Driver، ثم انقر على زر Finish.**

سيظهر مربع حوار ODBC Microsoft Access Setup (انظر الشكل ١٣-٤).

ODBC Microsoft Access Setup
Data Source Name: myContacts
Description:
Database
Database:
Select... Create... Repair... Compact...
System Database
None
Database:
OK
Cancel
Help
Advanced...
Options>>

**الشكل (١٣-٤):** مربع حوار ODBC Microsoft Access Setup

**٥ـ اكتب اسمًا لقاعدة البيانات في مربع النص Data Source Name. لست مضطرًا لكتابة أي شيء في مربع Description، ولكن يمكنك الكتابة فيه إذا أردت.**

حيث إن الأمثلة التي سنعرضها لاحقًا في هذا الفصل تدور حول بيانات الاتصال بالعملاء، افترضنا أن قاعدة بياناتك تحمل اسم contacts.mdb، وافترضنا أيضًا أنك قد كتبت myContacts كاسم لمصدر البيانات أو في مربع Data Source Name ولكن يمكن أن تطلق عليه ما شئت طالما أنك تتذكر هذا الاسم.

**٦ـ انقر على زر Select.**

سيتم عرض مربع حوار Select Database.

٧ـ **ابحث عن قاعدة البيانات التي تريد استخدامها، ثم انقر على زر OK.**

كما ترى، تم إدراج مسار قاعدة البيانات في جزء Database في مربع حوار ODBC Microsoft Access Setup.

٨ـ **انقر على زر Advanced لملء المعلومات الخاصة بالتوثيق إذا كانت قاعدة البيانات تتطلب اسم مستخدم وكلمة مرور. إذا لم يكن الأمر كذلك، فلا تعبأ بالنقر عليه.**

٩ـ **انقر على زر OK في مربع حوار ODBC Microsoft Access Setup لإغلاقه، ثم انقر على زر OK لإغلاق مربع حوار ODBC Data Source Administrator.**

## إعداد *Dreamweaver* لاستخدامه في نظام *Windows*

إن إعداد عملية الاتصال بالبيانات في Dreamweaver لا يتطلب سوى إجراء بعض الخطوات البسيطة. ينبغي أولاً أن تبدأ بإعداد المعلومات المحلية الموجودة على جهازك وإعداد المعلومات الموجودة على موقعك عن بُعد ـ ذلك الأمر الذي تناولناه في الفصل الثاني بالتفصيل. انظر هذا الفصل لتنشيط معلوماتك في هذا الصدد.

في هذا المثال، افترضنا أنك تقوم بتشغيل IIS (أو PWS) على جهاز الكمبيوتر نفسه الذي تقوم بتشغيل برنامج Dreamweaver عليه. لذا، سنوضح لك كيفية إعداد عملية اتصال محلية.

إذا قمت بتشغيل برنامج IIS أو PWS، فستظهر صفحة تؤكد تشغيل وحدة خدمة الويب المستخدمة عند المتصفح وكتابة **http://localhost** في شريط العنوان.

ولإنشاء عملية الاتصال، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

١ـ **أنشئ صفحة ASP JavaScript جديدة من خلال اختيار File ⇐ New .**

سيتم عرض مربع حوار New Document (انظر الشكل ١٣–٥).

٢ـ **انقر على Dynamic Page في قائمة Category.**

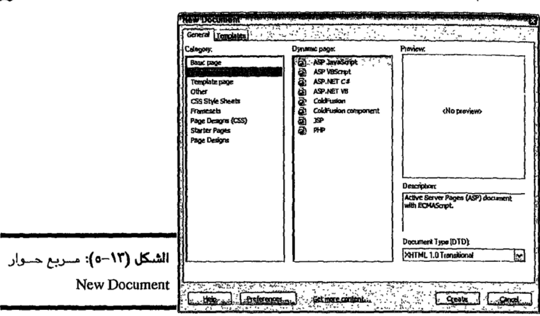
٣ـ **انقر على Asp JavaScript، ثم انقر على زر Create.**

يجب أن يكون المستند مفتوحًا للقيام بأية خطوة في لوحة Application.

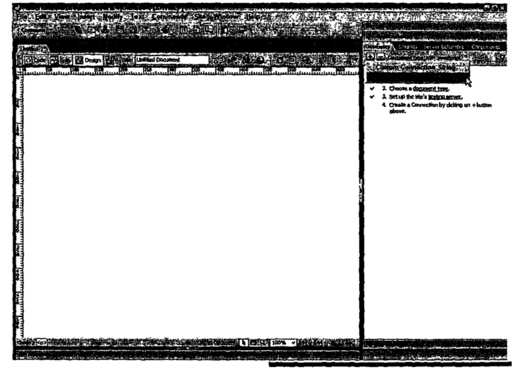
٤ـ **انقر على لوحة Application لتوسيعها، ثم انقر على علامة تبويب Database (انظر الشكل ١٣–٦).**

تلميح

يمكن فتح علامة تبويب Database من خلال اختيار Window ⇐ Databases من القائمة الرئيسية لبرنامج Dreamweaver.



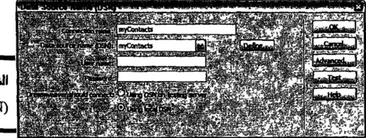

الشكل (١٣-٥): مربع حوار New Document




الشكل (١٣-٦): علامة تبويب Databases

**٥ـ انقر على علامة الجمع (+)، وحدد Data Source Name (DSN) من القائمة.**

سيتم عرض مربع حوار Data Source Name كما هو موضح في الشكل (١٣-٧).




**الشكل (١٣-٧):** مربع حوار Data Source Name (DSN)

**٦ـ اكتب اسمًا لعملية الاتصال الجديدة.**

على سبيل المثال، اكتب myContacts.

**٧ـ حدد قاعدة البيانات من قائمة Data Source Name (DSN) ، وتأكد من تحديد زر اختيار Using local DSN والذي يعني أن Dreamweaver سيُجري عملية اتصال باستخدام DSN محلي.**

إذا كان اسم عملية الاتصال هو myContacts، فحدد قاعدة البيانات myContacts.

إذا أردت استخدام وحدة خدمة تطبيقات عن بُعد، فتأكد من تحديد زر الاختيار Using DSN on testing server ـ والذي يعني أن Dreamweaver سيُجري عملية اتصال باستخدام DSN على وحدة الخدمة الخاصة بالاختبار.

**٨ـ انقر على زر Test.**

سيتم عرض رسالة تفيد إجراء عملية الاتصال بنجاح، وستجد قاعدة بياناتك وقد تم إدراجها في علامة تبويب Databases (انظر الشكل ١٣-٨).

في لوحة Files، ستجد مجلد Connections مخزنًا على القرص الصلب المحلي، ومحتويًا على ملف ASP والمعلومات الخاصة بعملية الاتصال بقاعدة البيانات. سيقوم Dreamweaver بإحالة ملف ASP السابق ذكره إلى أية صفحة أنشأتها تستخدم عملية الاتصال بقاعدة البيانات بدلاً من إدراجه في كل مرة.

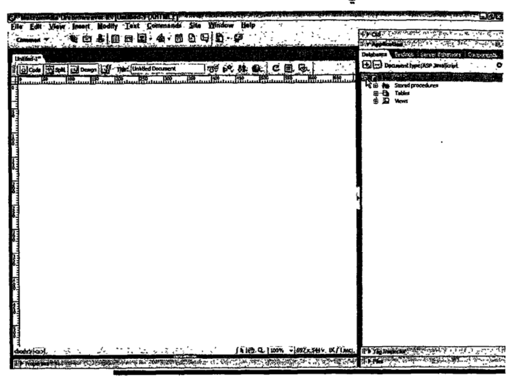



تقوم ملفات ASP الموجودة في مجلد Connections بتخزين المعلومات اللازمة لجعل صفحتك تعمل بشكل جيد مع قاعدة البيانات. قم بتحميل هذا المجلد مع ملفات موقعك على وحدة خدمة التطبيق.

تلميح

إذا فشلت عمليات الاتصال، فقم بتحديد DSN مرةً أخرى، وافحص بادئة العنوان الخاصة بوحدة خدمة التطبيق. يمكن الرجوع إلى الفهرس الخاص بدليل التعليمات الفنية في Dreamweaver لمزيد من المعلومات عن أية مشكلات أخرى.

والآن أنت على أتم استعداد لإنشاء موقع ويب ديناميكي. وفي الفصلين الرابع عشر والخامس عشر، سنعرض مزيداً من التفاصيل التي تساعدك في توظيف سمات Dreamweaver المهمة في موقعك.



**الشكل (١٣-٨):** تعرض علامة التبويب Database عملية الاتصال الجديدة.

## إعداد برنامج *Dreamweaver* على أجهزة *Mac*

يعتبر الإعداد لعملية اتصال بالبيانات على جهاز Mac أمراً أقل تعقيداً؛ لأنه لن يمكنك تشغيل أي من وحدات خدمة الويب الخاصة بالدعم أو أي من وحدات خدمة التطبيقات المتعلقة بـ Dreamweaver محلياً ما لم تقم بتشغيل OS X. يجب أيضاً أن تكون متصلاً عن بُعد بإحدى وحدات الخدمة. وكوضع افتراضي، يمكنك أيضاً إجراء عملية اتصال بين جهاز Mac وجهاز NT server مع إمكانية تصفح المحتويات الموجودة على جهاز Mac – حيث يمكنك بعد ذلك إنشاء عملية الاتصال بالبيانات. وعلى أية حال، تشتمل ملفات التعليمات في Dreamweaver على معلومات تشرح هذه العملية لمستخدمي Mac.

وثمة حل آخر أمام مستخدمي OS X، يتمثل في تنزيل Apache's Http server من الموقع التالي: /http://httpd.apache.org لإجراء هذا الاتصال. أما بالنسبة لمستخدمي OS 9 والإصدارات السابقة له، فلن يمكنهم التعامل مع هذا الموقف بأية حال من الأحوال.



# الفصل الرابع عشر
# الاستعلام عن البيانات وإنشاء السجلات

يشتمل هذا الفصل على:

- استخدام لوحات Dreamweaver المختلفة
- ما المقصود بمجموعة السجلات؟
- التفاعل مع البيانات

إذا لم يكن قد سبق لك استخدام الإمكانات الديناميكية الخاصة بعمليات الإنشاء في Dreamweaver، فيجب أن تتعرف أولاً على بعض المفاهيم التي سنشرحها في بداية هذا الفصل قبل البدء في إنشاء موقع يتضمن العديد من السمات الديناميكية.

ولأغراض تتعلق بالتوضيح، فإن جميع الأشكال والخطوات الواردة في هذا الفصل تعتمد على نموذج لأحد المواقع يستخدم نظاماً خاصاً بإدارة عمليات الاتصال. وهذا النظام يضم العديد من المعلومات عن أشخاص كثيرين مثل أسمائهم وعناوينهم وصورهم. أما إذا كان موقعك يعرض نوعًا آخر من البيانات مثل مقالات أو عمليات وصف لبعض المنتجات، فلا داعي للقلق؛ فهذه الخطوات ستوضح لك كيفية استخدام Dreamweaver في إنشاء أي نوع من أنواع المواقع الديناميكية.



تأكد من تشغيل وحدة الخدمة الخاصة بالتطبيق (Application Server)، وحيث إن هذا الفصل يفترض أنك تستخدم Internet Information Server أو Peer Web Services في نظام التشغيل Windows، تأكد من حفظ جميع الصفحات على أنها صفحات ASP بالتنسيق التالي: "filename.asp" حتى تقوم وحدة الخدمة بتحليل الكود بشكل صحيح لا يدع مجالاً للخطأ. لمزيد من التفاصيل عن كيفية إعداد وحدة خدمة التطبيق، انظر الفصل الثالث عشر.

# التعرف على اللوحات المضمنة في Dreamweaver

تعد لوحة Application من أهم العناصر التي تساعد في إنشاء مواقع ويب ديناميكية في برنامج Dreamweaver. وهي تضم لوحات أخرى داخلها مثل Databases وBindings وComponents وServer Behaviors. وفي هذا الجزء، سنلقي الضوء على تلك اللوحات لمساعدتك في إنشاء موقع ديناميكي.

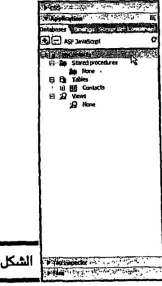
## لوحة Database

تساعدك هذه اللوحة في التعرف على قواعد البيانات الموجودة على وحدة خدمة التطبيق دون إنشاء مجموعة سجلات. في هذه اللوحة أيضًا، يمكن استعراض هيكل قاعدة البيانات كاملاً في Dreamweaver - بما فيه من جداول عادية وحقول وجداول عرض اعتبارية (Views) وإجراءات مخزنة (Stored Procedures) - دون الحاجة إلى استخدام برنامج منفصل خاص بقواعد البيانات.

تذكر

لفتح لوحة Database، اختر Window ⇐ Databases من القائمة الرئيسية.

يمكن إنشاء Data Source Name (DSN) أو اسم لعملية الاتصال المخصصة من خلال النقر على علامة (+) الموجودة في لوحة Database (الموضحة في الشكل ١٤-١). ولمعرفة كيفية إنشاء Data Source Name باستخدام لوحة Database، انظر الفصل الثالث عشر.




الشكل (١٤-١): لوحة Databases




## لوحة *Bindings*

تساعد لوحة Bindings في إضافة وحذف مصادر البيانات الخاصة بالمحتوى الديناميكي من المستند. وفي الحقيقة، تتباين أعداد وأنواع مصادر البيانات تبعًا لما إذا كنت تستخدم صفحات ASP أو JSP أو أية تقنية أخرى خاصة بوحدات الخدمة (انظر الفصل الثالث عشر لتنشيط معلوماتك عن وحدات الخدمة). إن مصدر البيانات هو المكان الذي تستمد منه معلوماتك لاستخدامها في إنشاء صفحة ويب ديناميكية. تعتبر مجموعة سجلات قاعدة البيانات خير مثال على مصادر البيانات. وسنتحدث عنها بمزيد من التفصيل في الأجزاء التالية في هذا الفصل.

إذا لم تكن لوحة Binding معروضةً أمامك، فيمكن فتحها عن طريق اختيار Window ⇐ Bindings من القائمة الرئيسية.

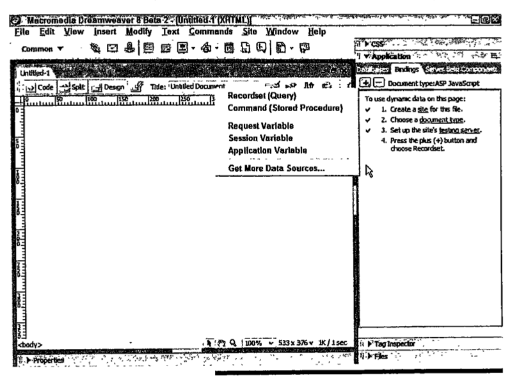
في لوحة Bindings، يمكن الوصول إلى مصادر البيانات بأكثر من طريقة. ومن خلال هذه اللوحة، يمكن التعرف على أنواع الكائنات الخاصة بمصادر البيانات من خلال النقر على علامة (+) لعرض قائمة Add Bindings (انظر الشكل ١٤-٢).

تشتمل قائمة Add Bindings المنبثقة على ما يلي:

- ✓ **Recordset (Query)**: عبارة عن مجموعة سجلات تخزن بيانات تم استدعاؤها من قاعدة البيانات لاستخدامها في صفحة أو مجموعة صفحات. سنتحدث بمزيد من التفاصيل عن مجموعة السجلات في هذا الفصل.
- ✓ **Command (Stored Procedure)**: تعتبر الأوامر أو الإجراءات المخزنة بمثابة عناصر خاصة بقاعدة البيانات، وهي قابلة لإعادة الاستخدام. تحتوي هذه الإجراءات المخزنة على كود SQL، وعادةً ما تُستخدم في تعديل قاعدة البيانات (بغرض إدراج السجلات أو تحديثها أو حذفها).
- ✓ **Request Variable**: عادةً ما يُستخدم هذا الأمر عند إجراء عملية بحث، وهنا يقوم متغير الطلب بنقل المعلومات من صفحة لأخرى. عند استخدام نموذج في إرسال بيانات إلى صفحة أخرى، يتم إنشاء متغير الطلب.
- ✓ **Session Variable**: يُخزِّن هذا النوع من المتغيرات المعلومات ويعرضها طوال جلسة عمل المستخدم (أو حتى نهاية زيارته للموقع). يتم إنشاء جلسة عمل مختلفة على وحدة الخدمة لكل مستخدم، وهي تظل قيد الاستخدام لفترة محددة من الوقت أو حتى يحدث إجراء آخر في الموقع ينهي جلسة العمل (مثل الخروج من الموقع).

✓ **Application Variable:** هنا يعمل متغير التطبيق على تخزين وعرض المعلومات التي يجب أن تكون متاحةً لجميع المستخدمين. وهو يظل موجوداً طوال فترة تشغيل التطبيق. تُستخدم هذه الأنواع من المتغيرات في حساب أرقام الصفحات وحساب الوقت والتاريخ. يعتبر متغير التطبيق متاحاً فقط لجميع صفحات ASP وColdFusion، وليس صفحات JSP وPHP.

✓ **Get More Data Sources:** استخدم هذا الخيار في فتح Dreamweaver Exchange في متصفحك لتنزيل ملفات تحمل امتدادات معينة وتشغيلها في Dreamweaver (لمزيد من التفاصيل، انظر الفصل الخامس عشر).




**الشكل (١٤-٢):** لوحة Bindings والقائمة المنبثقة منها

## لوحة *Server Behavior*

يُقصد بمصطلح "Server Behaviors" النصوص البرمجية التي يتم تشغيلها على جهاز وحدة الخدمة لتنفيذ إجراء معين. في لوحة Server Behavior، يمكن إضافة النصوص البرمجية سالفة الذكر إلى صفحاتك مثل النصوص البرمجية الخاصة بالتحقق من هوية المستخدم والنصوص المتعلقة بالانتقال عبر السجلات (لمزيد من التفاصيل، انظر الفصل




الخامس عشر والأجزاء القادمة في هذا الفصل). تختلف هذه النصوص البرمجية باختلاف تقنية وحدة الخدمة المستخدمة.

يمكن الوصول إلى لوحة Server Behavior من خلال اختيار Window ⇐ Server Behaviors من قائمة Dreamweaver الرئيسية.

يمكن استعراض النصوص البرمجية المتاحة من خلال النقر على علامة (+) الموجودة في لوحة Server Behaviors لعرض قائمة Server Behaviors المنبثقة (انظر الشكل ١٤-٣).

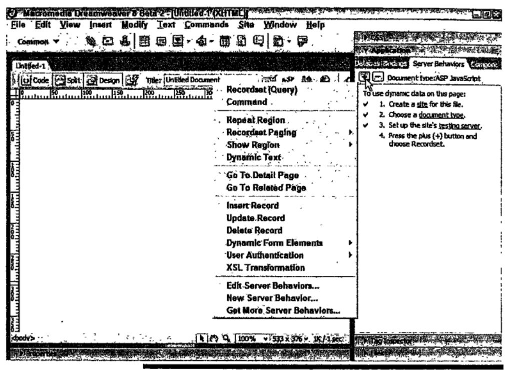
تشمل قائمة Server Behaviors ما يلي:

- ✓ **Recordset (Query)**: عبارة عن مجموعة سجلات تُخزن البيانات من قاعدة البيانات لاستخدامها في صفحة معينة أو مجموعة صفحات. سنتحدث بمزيد من التفصيل عن مجموعات السجلات في هذا الفصل.
- ✓ **Command (Stored Procedure)**: تعتبر الأوامر أو الإجراءات المخزنة بمثابة عناصر خاصة بقاعدة البيانات، وهي قابلة لإعادة الاستخدام. وهي تحتوي على كود SQL، وعادةً ما تستخدم في تعديل قاعدة البيانات (بغرض إدراج السجلات أو تحديثها أو حذفها).
- ✓ **Repeat Region**: يعرض هذا الكائن الخاص بوحدة الخدمة العديد من السجلات في الصفحة. وهو عادةً ما يُستخدم في جداول HTML أو الصفوف الخاصة بجداول .HTMLسنتحدث بتوسع أكثر عن هذا الخيار لاحقًا في هذا الفصل.
- ✓ **Recordset Paging**: إذا كنت مطالبًا بعرض أكبر عدد من السجلات ورغبت في عرضها بمعدل صفحة واحدة في كل مرة، فإن هذه المجموعة من النصوص البرمجية تسمح لك بالانتقال من صفحة لأخرى ومن سجل لآخر.
- ✓ **Show Region**: باستخدام هذه المجموعة من النصوص البرمجية الخاصة بجهاز وحدة الخدمة، يمكن عرض أو إخفاء عملية الانتقال بين السجلات اعتمادًا على السجلات المعروضة. على سبيل المثال، إذا كان لديك رابطين بعنوان Next وPrevious في نهاية كل صفحة، وكان المستخدم في الصفحة الأولى أو السجل الأول من مجموعة السجلات، فيمكن ضبط النص البرمجي على أن يعرض رابط Next فقط. وبالمثل، إذا كان المستخدم في الصفحة الأخيرة أو السجل الأخير، فيمكن ضبط النص البرمجي على إخفاء رابط Next وعرض رابط Previous فقط.
- ✓ **Dynamic Text**: يسمح لك هذا الخيار بعرض المعلومات من مجموعة السجلات في أي مكان في الصفحة.

- ✓ **Go to Detail Page**: باستخدام هذا النص البرمجي، يمكن ربط كل سجل في المكان المكرر بصفحة تفاصيل خاصة بذلك السجل. هذا النص البرمجي يعمل أيضاً على تعريف صفحة التفاصيل بمعلومات السجل التي سيتم عرضها على وجه التحديد.
- ✓ **Go to Related Page**: يمكن استخدام هذا النص البرمجي في ربط صفحة ديناميكية معينة بصفحة أخرى تحتوي على معلومات متعلقة بالأولى، وتعيين معاملات الصفحة الأولى في الصفحة المرتبطة بها.
- ✓ **Insert Record**: استخدم هذا النص البرمجي في الصفحة لإضافة سجلات جديدة إلى قاعدة البيانات عن طريق متصفح الويب.
- ✓ **Update Record**: استخدم هذا النص البرمجي في الصفحة لتحديث السجلات الحالية الموجودة في قاعدة البيانات عن طريق متصفح الويب.
- ✓ **Delete Record**: استخدم هذا النص البرمجي في الصفحة لحذف أحد السجلات نهائياً من قاعدة البيانات عن طريق متصفح الويب.
- ✓ **Dynamic Form Elements**: تقوم هذه المجموعة من النصوص البرمجية بتحويل الحقول النصية أو حقول القوائم بنوعيها أو أزرار الاختيار أو مربعات التحديد إلى عناصر ديناميكية خاصة بالنماذج يمكن استخدامها في استرجاع وعرض معلومات محددة من مجموعة سجلات.
- ✓ **User Authentication**: تسمح هذه المجموعة من النصوص البرمجية بتسجيل اسم المستخدم عند الدخول وحذفه عند الخروج والتحقق من اسم المستخدم أيضاً من خلال المعلومات المخزنة في قاعدة البيانات ووضع ضوابط للوصول إلى الصفحة.
- ✓ **XSL Transformation**: تعمل لغة Extensible Stylesheet Language Transformations (XSLT) على عرض بيانات XML على صفحة الويب بعد تحويلها إلى صفحة HTML.
- ✓ **Edit Server Behaviors**: استخدم هذا الخيار في تخصيص أو حذف النصوص البرمجية الحالية التي يتم تشغيلها على جهاز وحدة الخدمة. إذا لم يكن لديك خلفية عن كتابة كود SQL، ننصح بعدم استخدام هذا الخيار.

✓ New Server Behavior: استخدم هذا الخيار في إنشاء نصوص برمجية جديدة للعمل على أجهزة وحدة الخدمة، وإضافتها إلى قائمة النصوص البرمجية الحالية. ومرةً أخرى، نؤكد على أن هذا الخيار ملائم أكثر للمستخدمين المحترفين المهتمين بكتابة الكود بأنفسهم.

✓ Get More Server Behaviors: استخدم هذا الخيار في فتح Dreamweaver Exchange لتنزيل ملفات بتنسيق معين وجلبها إلى Dreamweaver. لمزيد من المعلومات عن تلك الملفات، انظر الفصل الخامس عشر.




الشكل (١٤-٣): لوحة Server Behaviors وقائمتها الفرعية المنبثقة

## لوحة *Components*

تعتبر المكونات (Components) بمثابة نصوص كود قابلة لإعادة الاستخدام تُكتب وتُدرج مباشرةً في صفحاتك. في Dreamweaver، يمكن إنشاء مكونات خاصة بصفحات JSP وColdFusion وASP.NET للاستفادة من خدمات الويب وعرض المعلومات أو استخدامها في أي غرض آخر تريده.

# إنشاء مجموعة سجلات

تحتوي مجموعة السجلات على بيانات مستمدة من قاعدة البيانات، وتُعرض هذه البيانات في صفحة أو مجموعة صفحات لاستخدامها في أي غرض كان من خلال إنشاء استعلام. ووظيفة الاستعلام جمع المعلومات من قاعدة البيانات لاستخدامها في إحدى الصفحات مع اختيار السجلات التي تطابق الحقول والشروط التي حددتها في الاستعلام المطلوب. في الحقيقة، تُكتب هذه الاستعلامات باستخدام لغة SQL (Structured Query Language)، ولكن ليس من الضروري أن يكون لديك خلفية عن هذه اللغة للقيام بالمهمة المطلوبة. فبرنامج Dreamweaver يرفع الحرج عن كاهلك ويكتب تلك الاستعلامات من أجلك.

يمكن عرض المعلومات من قاعدة البيانات بطرق عديدة.



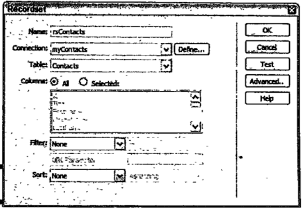
قبل أن تنشئ مجموعة بيانات، يجب أن تكون متصلاً بقاعدة البيانات أولاً. يتحدث الفصل الثالث عشر بمزيد من التفاصيل عن هذا الموضوع.

لتعريف مجموعة سجلات في Dreamweaver، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

**١ـ افتح صفحة ASP التي تستخدم مجموعة السجلات.**

**٢ـ في لوحة Bindings، انقر على علامة (+)، واختر Recordset (Query).**

سيتم عرض مربع حوار Recordset كما هو موضح في الشكل (١٤-٤).




**الشكل (١٤-٤):** مربع حوار Recordset

**٣ـ اكتب اسم مجموعة السجلات في مربع Name.**

أضف حرفي rs في بداية الاسم لتمييزه كمجموعة سجلات في الكود، ولكن هذه الخطوة ليست ضرورية. في الشكل (١٤-٤)، كتبنا rsContacts في مربع Name.

**٤ـ اختر عملية الاتصال التي أنشأتها من قائمة Connection المنسدلة.**

تشتمل هذه القائمة على أية عمليات اتصال تم تعريفها من لوحة Databases. انظر الفصل الثالث عشر لمزيد من التفاصيل عن كيفية إنشاء عملية اتصال.

**٥- اختر أحد جداول قاعدة البيانات لجمع بيانات لمجموعة السجلات من قائمة Table المنسدلة.**

يمكن تحديد جميع الأعمدة أو أعمدة معينة فقط لعرضها.

**٦- إذا أردت أن تعرض السجلات التي تتوافق مع معاييرك المحددة، حدد أحد خيارات التصفية من جزء Filter (خطوة اختيارية).**

**٧- إذا رغبت في فرز السجلات المعروضة تصاعديًا أو تنازليًا، فحدد هذا الخيار من قائمة Sort من خلال تحديد الحقل الذي تريد تصنيف السجلات وفقًا له (سواء أكان حقل Name أو Phone أو Number وما شابه).**

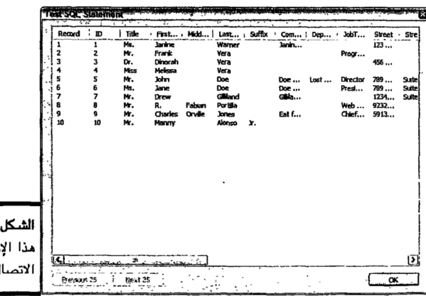
إذا رغبت في إدخال تغييرات أكثر على النتائج، وكنت تستطيع كتابة كود SQL، فانقر على زر Advanced لتحرير عبارة SQL مباشرةً.

**٨- لاختيار عملية الاتصال بقاعدة البيانات، انقر على زر Test.**




يمكن الوصول إلى لوحة Databases من خلال اختيار Window ⇐ Databases من القائمة الرئيسية. ولإنشاء مجموعة سجلات أكثر تعقيداً، انقر على زر Advanced لتحرير جملة SQL مباشرةً.

إذا نجح الاختبار الخاص بعملية الاتصال، فسيتم عرض إطار يشتمل على بيانات خاصة بمجموعة السجلات (كما هو موضح في الشكل ١٤-٥).



Test SQL Statement

| Record | ID | Title | First... | Midd... | Last... | Suffix | Com... | Dep... | JobT... | Street | Stre |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Ms. | Janine | | Warner | | Janin... | | | 123 ... | |
| 2 | 2 | Mr. | Frank | | Vera | | | | Progr... | | |
| 3 | 3 | Dr. | Dinorah | | Vera | | | | | 456 ... | |
| 4 | 4 | Miss | Melissa | | Vera | | | | | | |
| 5 | 5 | Mr. | John | | Doe | | Doe ... | Lost ... | Director | 789 ... | Suite |
| 6 | 6 | Ms. | Jane | | Doe | | Doe ... | | Presi... | 789 ... | Suite |
| 7 | 7 | Mr. | Drew | | Gilliland | | Gilila... | | | 1234... | Suite |
| 8 | 8 | Mr. | R. | Fabian | Portilla | | | | Web ... | 9232... | |
| 9 | 9 | Mr. | Charles | Orville | Jones | | Eat f... | | Chief... | 5913... | |
| 10 | 10 | Mr. | Manny | | Alonso | Jr. | | | | | |

Previous 25 | Next 25 | OK

**الشكل (١٤-٥):** إن ظهور هذا الإطار يعني نجاح عملية الاتصال.

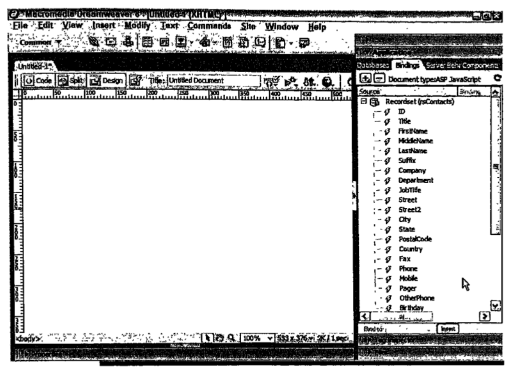




٩ـ انقر على زر OK لإغلاق شاشة Test.

١٠ـ انقر على زر OK لاستكمال باقي الخطوات في مربع حوار Recordset.

تعرض لوحة Bindings مجموعة سجلات (انظر الشكل ١٤-٦). يمكن توسيع هذه اللوحة من خلال النقر على علامة (+) الموجودة إلى جانب مجموعة السجلات.




**الشكل (١٤-٦): أصبحت مجموعة السجلات معروضة الآن في لوحة Bindings.**

# استخدام مجموعة سجلات في الصفحة

بعد أن تنشئ مجموعة سجلات، يمكن عرض المعلومات في صفحتك كما تريد. وفي هذا الجزء، أنشأنا قائمةً أساسيةً بكل بيانات الاتصال الموجودة في قاعدة البيانات والتي تضم اسم الشخص وعنوان بريده الإليكتروني ورقم التليفون وعنوان الموقع وما شابه.

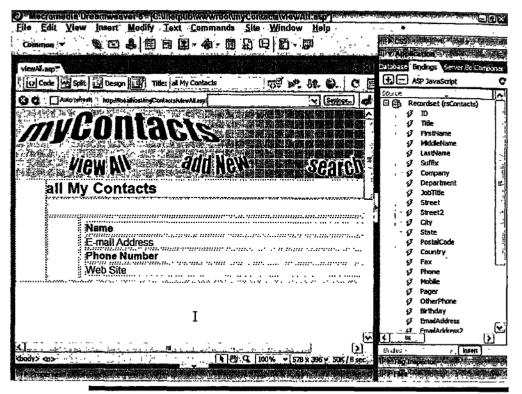
كما أنشأنا صفحةً تشتمل على جدول بعدد خلايا النص الديناميكي الذي سندرجه مثل: {rs Contact.Pone}. (انظر الشكل ١٤-٨) توضح كل خلية من هذه الخلايا مكان كل معلومة (انظر الشكل ١٤-٧).

بعد إنشاء المستند بالكيفية التي تريدها، يمكن سحب كل مصدر للبيانات وإسقاطه في المكان المناسب في الصفحة من خلال تنفيذ الخطوات التالية:



**١ـ من لوحة Bindings، اختر مصدر البيانات الأول، واسحبه إلى الصفحة، وأسقطه في المكان الذي تريده.**

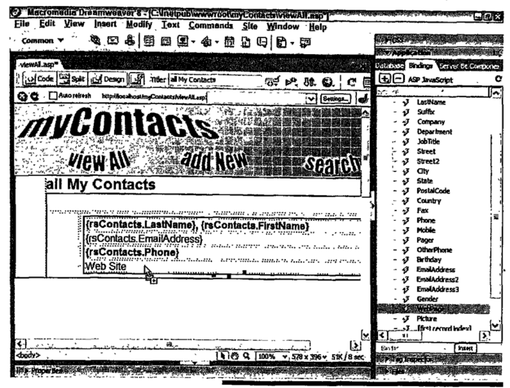
سيظهر اسم النص الديناميكي داخل اثنين من الأقواس المتموجة. يمكنك الآن تنسيق النص بالطريقة التي تريدها، والتعامل معه كأي نص HTML عادي (انظر الشكل ١٤–٨).



**الشكل (١٤–٧):** قمنا بإنشاء صفحة توضح المكان الذي ستُوضع فيه كل معلومة.

**٢ـ اختبر النتيجة من خلال النقر على زر LiveData.**

سيظهر السجل الأول الخاص بقاعدة البيانات مكان الكود الخاص بالنص الديناميكي (انظر الشكل ١٤–٩). ولعرض سجلات أخرى غير السجل الأول، يجب أن تقوم بتعريف مساحة معينة وتكررها.



الشكل (١٤-٨): تم إدراج وتنسيق النص الديناميكي.

## عرض أكثر من سجل في الصفحة

قد ترغب في عرض أكثر من سجل في وقت واحد في الصفحة - التي من المفترض أن تضم جميع بيانات الاتصال بالعميل. يمكن القيام بذلك باستخدام أحد أوامر Server Behavior ألا وهو Repeat Region في الجزء المطلوب عرض السجل فيه.



تعني كلمة "Region" مكان أو جزء في الصفحة يعرض معلومات مستمدة من قاعدة البيانات. وبعد أن تقوم بتعريف الجزء المطلوب، استخدم الأمر Repeat Region الموجود في لوحة Server Behavior والذي يجعل هذا الجزء يُكتب مراراً وتكراراً في الصفحة فيعرض بذلك كل السجلات التي تحددها حتى يتم عرضها جميعاً من قاعدة البيانات. ويعتبر خيار Repeat Region هو الأكثر شيوعاً واستخداماً مع جداول HTML أو صفوف الجداول.

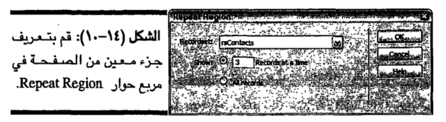
**الشكل (١٤–٩)**: تم استبدال الكود الخاص بمصدر للبيانات بمعلومات مستمدة من السجل الأول في قاعدة البيانات.

لتطبيق الأمر Repeat Region من لوحة Server Behavior على صفحتك، قم بالآتي:

**١ـ حدد مساحةً معينةً في صفحتك تريد تعريفها على أنها الجزء الذي ستُعرض فيه المعلومات.**

**٢ـ انقر على لوحة Server Behavior، ثم انقر على علامة (+)، وحدد Repeat Region من القائمة التي ستظهر.**

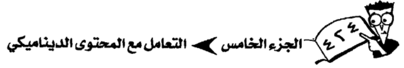
سيتم عرض مربع حوار Repeat Region (انظر الشكل ١٤–١٠).




**الشكل (١٤–١٠)**: قم بتعريف جزء معين من الصفحة في مربع حوار Repeat Region.

**٣ـ حدد عدد السجلات التي تريد عرضها في الصفحة، ثم انقر على زر OK.**

**٤ـ انقر على زر LiveData لاستعراض النتائج (انظر الشكل ١٤–١١).**



**الشكل (١٤-١١)**: باستخدام Repeat Region، يمكن عرض أكثر من سجل في وقت واحد.

# إضافة صورة ديناميكية إلى الصفحة

في مواقع الويب الديناميكية المتغيرة، دائمًا ما توجد صور سواء أكان الموقع عبارة عن أرشيف للأخبار أو كتالوج لبعض المنتجات. يمكن إضافة صورة إلى مجموعة سجلات باستخدام العديد من الطرق - بحيث تتغير الصور وفقًا لأجزاء أخرى من الصفحة مرتبطة بمجموعة السجلات. وبالرغم من ذلك، فإنه قبل أن ترفق الصورة، يجب أن تقوم ببعض الخطوات المبدئية:

**١ـ تأكد من وجود حقل لكل سجل في قاعدة البيانات يشتمل على المسار الفعلي للصورة الخاصة بهذا السجل.**

على سبيل المثال، إذا كانت الصور موجودة في مجلد images اكتب ما يلي في حقل الصورة الموجود في قاعدة البيانات: images/imagename.gif. وتذكر أن تستبدل جزء imagename.gif باسم الملف الفعلي الخاص بكل صورة.




**٢ـ قم بتحميل مجلد الصور في وحدة الخدمة.**

تعتبر هذه الخطوة ضروريةً إذا كنت تريد استعراض الصفحة المشتملة على الصور في طريقة العرض LiveData.

**٣ـ ضع العنصر البديل للصورة في المكان الذي تريد عرض صورة فيه داخل جميع السجلات.**



يمكن استخدام أي من الصور الموجودة في مجلد الصور كعنصر بديل أو اختيار Insert ⇐ Image Object ⇐ Image Placeholder لاستخدام العنصر البديل المضمن والخاص بالصور.

لمزيد من المعلومات عن كيفية إدراج صور، انظر الفصل الثاني.

## إرفاق صور

بعد أن تدرج العنصر البديل للصورة، يمكن إرفاق صور باستخدام طريقتين: إما باستخدام لوحة Bindings وإما باستخدام جزء Properties.

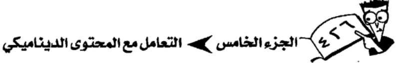
قم بتنفيذ الخطوات التالية لإرفاق الصور باستخدام لوحة Bindings:

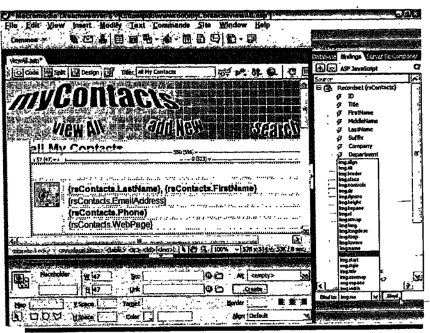
**١ـ حدد العنصر البديل للصورة في المستند المفتوح.**

**٢ـ انقر على علامة (+) لتوسيع مجموعة السجلات (إذا كنت تستخدم جهاز Mac، فانقر على علامة المثلث).**

**٣ـ حدد الحقل الموجود في مجموعة السجلات والذي يشتمل على اسم ملف الصورة.**

**٤ـ انقر على زر Bind أسفل لوحة Bindings (انظر الشكل ١٤-١٢).**





**الشكل (١٤-١٢)**: يمكن جعل الصورة ديناميكيةً باستخـدام لوحة Bindings.

قم بتنفيذ الخطوات التالية لإرفاق الصور باستخدام جزء Properties:

**١ـ انقر على الصورة البديلة في المستند المفتوح لتحديدها.**

**٢ـ انقر على زر Browse الموجود إلى جانب مربع Src في جزء Properties.**

سيتم عرض مربع حوار Select Image Source (انظر الشكل ١٤-١٣).

**٣ـ في جزء Select File Name From (الموجود في الجزء العلوي)، حدد خيار Data Sources.**

**٤ـ حدد الحقل الذي يشتمل على معلومات الصورة المطلوبة.**

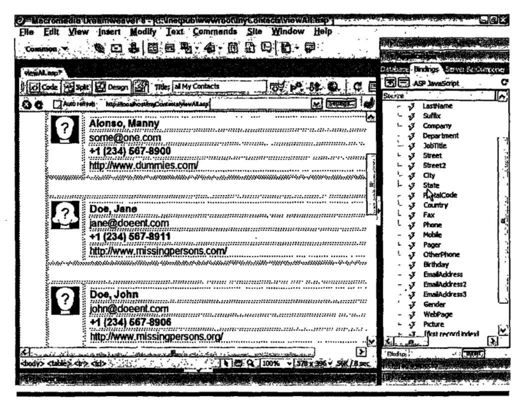
**٥ـ وأخيراً، انقر على زر OK.**

ستتحول الصورة إلى تفرع يشتمل على علامة صاعقة بجانبه.




**الشكل (١٤-١٣):** مربع حوار
Select Image Source

بعد تنفيذ إحدى الطريقتين لإرفاق الصور في الصفحة، انقر على زر LiveData (زر يشتمل على علامة صاعقة) لفحص النتائج (انظر الشكل ١٤-١٤).




**الشكل (١٤-١٤):** يمكن اختبار الصور لمعرفة ما إذا كان قد تم إرفاقها بشكل صحيح من عدمه.

# إضافة أزرار استعراض إلى الصفحة الديناميكية

إذا كانت قاعدة البيانات تشتمل على العديد من السجلات، فقد ترغب في عرض عدد محدد فقط منها في كل صفحة حتى لا تغمر المستخدم بالكثير من المعلومات. وهنا تسمح لوحة Server Behaviors بإمكانية استعراض الصفحات من خلال الانتقال إلى الأمام والخلف عبر السجلات.

اختر الأمر Repeat Region الذي سبق وأن تحدثنا عنه في بداية الفصل، وتأكد من عدم تحديد قيمة كبيرة حتى لا تُعرَض جميع السجلات. يمكن إضافة أزرار أو روابط نصية أسفل الصفحة للإشارة إلى إمكانية الانتقال عبر السجلات مثل روابط Previous Page وNext Page. يمكن تنشيط هذه الأزرار باستخدام لوحة Server Behaviors.

على سبيل المثال، للانتقال عبر السجلات باستخدام زري Previous وNext، قم بتنفيذ الخطوات الآتية:

**١ـ حدد زر Previous Page الذي أضفته إلى إطار Document.**

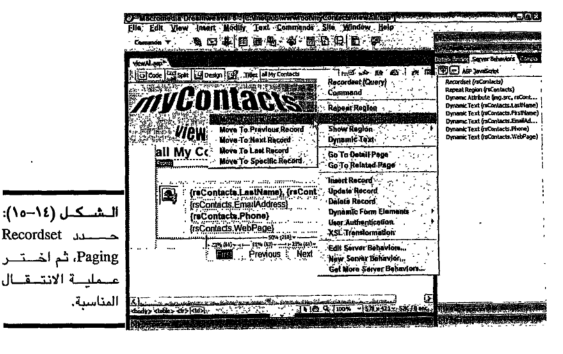
**٢ـ افتح لوحة Server Behaviors.**



تذكر

يمكن فتح لوحة Server Behaviors من خلال اختيار Window ⇐ Server Behaviors من القائمة الرئيسية.

**٣ـ انقر على علامة (+)، ثم اختر Recordset Paging من القائمة (انظر الشكل ١٤-١٥).**




الشكل (١٤-١٥): حدد Recordset Paging، ثم اختر عملية الانتقال المناسبة.

**٤ـ من القائمة الفرعية، اختر عملية الاستعراض المناسبة (اختر Move to Next Record أو Move to Previous Record).**

سيتم عرض مربع حوار Move to Record. وفي أغلب الحالات، يمكن النقر فقط على زر OK؛ لأن الإعدادات الافتراضية مناسبةً.

**٥ـ قم بتنفيذ الخطوات من (١) إلى (٤) مع زر Next.**

**٦ـ اختر File ⇐ Preview in Browser ، وحدد المتصفح الذي اخترته كمتصفح افتراضي.**

يمكنك الآن الانتقال عبر السجلات.

لعلك تكون لاحظت وجود زر Previous Page في الصفحة الأولى بالرغم من عدم وجود صفحة سابقة. لا داعي للقلق، فلوحة Server Behaviors تعرف متى سيتم إظهار زر الاستعراض ومتى سيتم إخفاؤه.

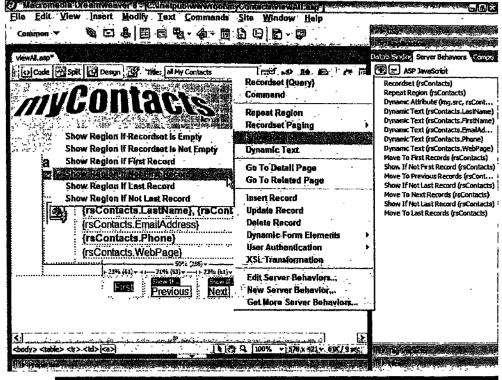
**١ـ انقر على زر** Previous Page **في إطار** Document **لتحديده.**

**٢ـ انقر على علامة (+) في لوحة Server Behaviors وحدد Show Region من القائمة (انظر الشكل ١٤-١٦).**

**٣ـ إذا كنت تتعامل مع زر Previous Page، فاختر Show Region If Not First Record. أما إذا كنت تتعامل مع زر Next Page، فاختر Show Region If Not Last Record.**

سيظهر مربع حوار Show Region. عادةً ما تكون مجموعة السجلات المحددة صحيحةً، لذا، يمكنك النقر على زر OK بأمان.






**الشكل (١٤-١٦)**: اختر Show Region، ثم حدد الاختيار المناسب من القائمة الفرعية.

**٤ـ قم بمعاينة النتائج في المتصفح من خلال النقر على زر Preview in Browser الموجود في شريط أدوات Document.**

لاحظ أنك الآن في الصفحة الأولى للسجلات وأن زر Previous Page غير موجود. عندما تكون في الصفحة الأخيرة، لن يظهر زر Next Page.

وحيث إنك الآن قد عرفت كيف تضيف أزرار استعراض إلى مجموعة سجلاتك، يمكنك إضافة أزرار للانتقال إلى السجل الأول أو الأخير مباشرةً. وعليه، إذا كان لديك ما يقرب من 100 صفحة من السجلات، فيمكنك الانتقال من الصفحة الأولى إلى الأخيرة دون الحاجة إلى النقر على زر Previous Page أو Next Page الذي يجعلك تنتقل عبر عدد لانهائي من صفحات السجلات الأخرى. ثمة خياران تشتمل عليهما لوحة Server Behaviors لعرض الصفحتين الأولى والأخيرة ألا وهما: Move to Record ⇐ Move to First Record أو Move to Record ⇐ Move to Last Record.

# إنشاء *Master-Detail Page*

من الطرق الشائعة في عرض المعلومات على موقع الويب أن تعرض قائمة بالسجلات مثل السجلات الخاصة ببيانات الاتصال، مع عمل رابط لكل سجل لمزيد من المعلومات التفصيلية عنه.



تعرض الصفحة الأساسية (Master Page) قائمة بالسجلات المتاحة ورابط لكل سجل. وعند نقر المستخدم على الرابط، تظهر صفحة تفصيلية لعرض مزيد من المعلومات عن هذا السجل. ثمة نوعان من الصفحات الأساسية. النوع الأول عبارةٌ عن قائمة بالسجلات التي حددتها. في هذه الحالة، ستكون الصفحة ثابتة المحتويات. بمعنى أنه لن يستطيع المستخدمون التغيير في قائمة السجلات المعروضة في هذه الصفحة، وإنما يمكنهم فقط النقر لإظهار مزيد من المعلومات عن السجلات المعروضة.

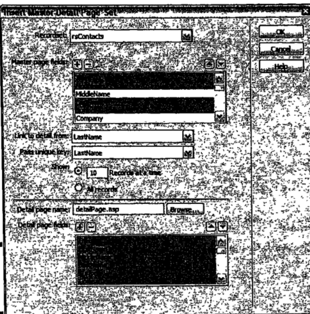
أما النوع الثاني فهو عبارة عن صفحة ديناميكية. وخير مثال على هذا النوع من الصفحات هو صفحة نتائج البحث التي تظهر عندما يبحث المستخدم عن سجلات محددة.

أما صفحة التفاصيل (Detail Page) فهي عبارة عن صفحة يتم عرضها عندما ينقر المستخدم على رابط محدد في الصفحة الأساسية. وهذه الصفحة إما أن تعرض مزيد من المعلومات عن أحد السجلات (مثل الكتالوجات المعروضة على الإنترنت) وإما أن تستخدم في أغراض إدارية أخرى مثل تحديث أو حذف سجل.

وفي الحقيقة، يمكنك إنشاء Master-Detail Page بكل سهولة. فباستخدام الوظائف التي تحدثنا عنها في بداية هذا الفصل، يمكنك إنشاء صفحة تضم جميع بيانات الاتصال بحيث تكون هذه هي الصفحة الأساسية. بعد ذلك، أنشئ صفحةً أخرى لتكون بمثابة صفحة التفاصيل. والآن، سنبدأ في إنشاء Master-Detail Page Set:

**١- افتح الصفحة التي أنشأتها لتكون بمثابة صفحة أساسية، واختر Insert ⇐ Application Objects ⇐ Master Detail Page Set.**

سيتم فتح مربع حوار Insert Master-Detail Page Set (انظر الشكل ١٤-١٧). يختص الجزء العلوي من مربع الحوار بتعريف خصائص الصفحة الأساسية، أما الجزء السفلي فيقوم بتعريف صفحة التفاصيل.




**الشكل (١٤-١٧):** مربع حوار Insert Master-Detail Page Set

**٢ـ حدد مجموعة السجلات من القائمة المنسدلة لعرضها في الصفحة الأساسية.**

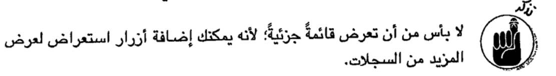
**٣ـ استخدم علامتي (+) و(−) الموجودتين إلى جانب جزء Master Page Field في إضافة أو حذف الحقول التي تريد أو لا تريد عرضها في الصفحة الرئيسية.**

**٤ـ حدد الحقل الذي ستنشئ منه رابطًا لصفحة التفاصيل الخاصة بكل سجل.**

على سبيل المثال، إذا كانت لديك قائمة بأسماء الأشخاص، فيمكن استخدام اسم كل شخص فيها كرابط لصفحة التفاصيل.

**٥ـ في قائمة Pass Unique Key المنسدلة، عادةً ما يكون الخيار الافتراضي صحيحًا. وإذا لم يكن كذلك، حدد عنصر تعريف مميز ترغب في تعيينه لصفحة التفاصيل.**

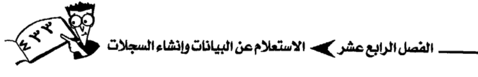
**٦ـ حدد عدد السجلات التي ترغب في عرضها دفعةً واحدةً في الصفحة الأساسية.**



تذكر

لا بأس من أن تعرض قائمةً جزئيةً؛ لأنه يمكنك إضافة أزرار استعراض لعرض المزيد من السجلات.

**٧ـ اكتب اسم الملف الخاص بصفحة التفاصيل في مربع النص Detail Page Name أو انقر على زر Browse للبحث عن الملف.**




**٨ـ كما هو الحال في جزء Master Page، استخدم علامتي (+) و(–) في إضافة أو حذف الحقول التي ترغب أو لا ترغب في عرضها في صفحة التفاصيل.**

**٩ـ انقر على زر OK.**

سيضيف برنامج Dreamweaver جميع المعلومات الضرورية الخاصة بالسجلات وكذلك كود SQL للبدء في استخدام Master-Detail Page Set.

تذكّر

بعد إنشاء الصفحة الأسياسية وصفحة التفاصيل، ربما ترغب في إعادة ترتيب الحقول وتنسيقها بشكل أفضل؛ لأن Dreamweaver يدفع بالمعلومات في الصفحات بشكل عام.

على سبيل المثال، قد ترغب في تغيير عناوين الأعمدة لقراءتها بشكل أسهل. يمكنك أيضاً تنسيق الخط واللون والحجم وترك مسافة بين محتويات الخلايا وحدودها وتغيير ترتيب الأعمدة.

# الفصل الخامس عشر

# استخدام النماذج في إدارة مواقع الويب الديناميكية

**يشتمل هذا الفصل على:**

- توثيق المستخدم
- إنشاء صفحة بحث
- تحرير قاعدة البيانات
- التعرف على أساسيات التجارة الإليكترونية

تساعدك المواقع الديناميكية في القيام بما هو أكثر من مجرد عرض بعض المحتويات وكتالوجات المنتجات على زائري موقعك. على سبيل المثال، يساعدك Dreamweaver في إنشاء أنواع متعددة من النماذج لاستخدامها في أغراض متعددة مثل: إنشاء صفحة يستخدمها الزائرون في تسجيل أسمائهم للدخول إلى موقعك أو إنشاء صفحة تعين المستخدمين على البحث في موقعك للوصول إلى معلومات محددة أو إنشاء نظام shopping cart خاص بالتجارة الإليكترونية أو إنشاء نموذج يسمح للأشخاص غير المحترفين والمسئولين عن إدخال بيانات بتحرير محتوى موقع الويب بسهولة.

## توثيق المستخدم

من مميزات موقع الويب الديناميكي إمكانية التحكم فيه بشكل كبير، مثل تحديد الأشخاص الذين يمكنهم استعراض موقعك والمحتويات التي يمكنهم استعراضها ومن له الحق في تحرير موقعك وإلى أي مدى يستطيع هذا الشخص تحرير الموقع. يمكنك أيضًا تصنيف المستخدمين في مستويات مختلفة اعتمادًا على الصلاحيات التي حددتها لهم. على سبيل المثال، ربما يكون لديك دليل خاص بالموظفين معروض على الإنترنت يستخدمونه في البحث عن المعلومات الإدارية والألقاب الوظيفية وأرقام التليفونات. وبالرغم من أن هذا الدليل يحتوي على رقم تليفون كل موظف وعنوان منزله، فربما لا ترغب أن تجعل بياناته متاحةً لدى أفراد الشركة كلها، أليس كذلك؟ باستخدام User Authentication Server Behavior، تستطيع إعطاء صلاحيات مختلفة تتحدد على أساسها نوعية المعلومات التي يمكن للمستخدم الاطلاع عليها بحيث تصبح المعلومات الشخصية مقتصرةً على أشخاص بعينهم.

## إنشاء صفحة تسجيل الدخول

في أول تدريب في هذا الفصل، سننشئ نموذجًا لتسجيل دخول المستخدم يفحص المعلومات وفقًا لقاعدة بيانات. وبالفعل، فقد استخدمنا قاعدة بيانات خاصة بمجموعة من الموظفين تشتمل على الحقول التالية:

- ✓ رقم الموظف
- ✓ كلمة المرور
- ✓ اللقب
- ✓ الاسم الأول
- ✓ القسم
- ✓ المسمى الوظيفي
- ✓ مستوى الدخول




إذا كنت ستستخدم قاعدة بيانات منشأة مسبقًا، فقد أوردنا هنا نموذجًا لإحدى قواعد البيانات تحمل اسم employees.mdb على الموقع التالي: www.digitalfamily.com/dwd. وقد أنشأناها باستخدام Microsoft Access 2000.

بعد أن تصبح قاعدة البيانات متاحة لديك، أنشئ صفحةً تشتمل على نموذج يحتوي على الحقول التالية: مربع النص Username ومربع النص Password وزر Submit. انظر الفصل الثاني عشر لمزيد من التفاصيل عن كيفية إنشاء نماذج. بعد ذلك، أنشئ Data Source Name (DSN) وقم بإجراء عملية اتصال بقاعدة البيانات، ثم أنشيء مجموعة سجلات تحتوي على رقم الموظف ولقبه واسمه وكلمة المرور الخاصة به والقسم الذي يعمل فيه ومسماه الوظيفي ومستوى الدخول الخاص به. انظر الفصلين الثالث والرابع عشر لإلقاء نظرة سريعة على هذه التفاصيل.

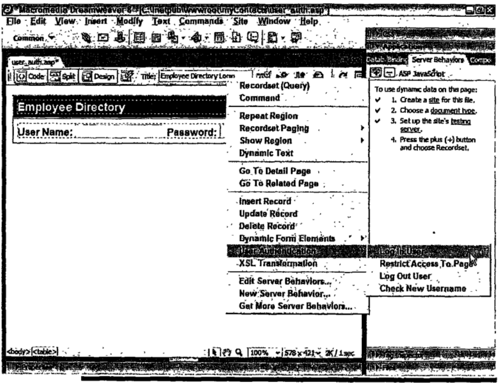
والآن، بعد أن أجرينا الخطوات السابقة، يمكن إضافة عملية توثيق المستخدم إلى النموذج. توضح الخطوات التالية كيفية إجراء عملية توثيق للمستخدم من خلال دليل الموظفين الخاص بالشركة. وهنا، استخدمنا رقم الموظف كاسم مستخدم.

١ـ حدد النموذج وانقر على علامة (+) في لوحة Server Behaviors (انظر الشكل ١٥-١).

**تلميح** إن تحديد النموذج في Dreamweaver قد يكون محيراً بعض الشيء في بعض الأحيان. وأسرع طريقة لتحديد النموذج بأسره هي النقر في أي مكان داخل النموذج، وتحديد كلمة Form من شريط المعلومات الموجود أسفل إطار Dreamweaver. سيعمل هذا الأمر على تحديد النموذج كاملاً.

٢ـ من القائمة، حدد User Authentication، واختر Log In User من القائمة الفرعية التي ستظهر.

سيتم عرض مربع حوار Log In User كما هو موضح في الشكل (١٥-٢).




الشكل (١٥-١): قائمة User Authentication في لوحة Server Behaviors.

الشكل (١٥-٢): مربع حوار Log In User

**٣ـ في حقل Get Input From Form، اكتب اسم النموذج.**

إن تسمية النماذج أمرٌ جيد في حد ذاته، خاصةً إذا كانت لديك صفحة تشتمل على العديد من النماذج. كما أنه يجعل من السهل عليك تعريف كل نموذج على حدة في الكود.

**٤ـ اكتب اسم مربع النص المناسب من النموذج في كلٍ من Username Field وPassword Field.**

في هذا المثال، كتبنا في حقل اسم المستخدم user وفي حقل كلمة المرور كتبنا كلمة pass.

**٥ـ من قائمتي Validate Using Connection وTable المنسدلتين، قم بإجراء عمليات التحديد المناسبة.**

حدد الجدول وعملية الاتصال اللذين يتناسبان مع قاعدة بيانات المستخدم. على سبيل المثال، إذا كنت تستخدم جدول employee.mdb، يجب أن تستخدم عملية الاتصال Employees وجدول employees.

**٦ـ من قائمتي Username Column وPassword Column، اختر حقلي قاعدة البيانات المتعلقين بالتحقق من اسم المستخدم وكلمة المرور واللذين ملئهما المستخدم في أثناء عملية تسجيل الدخول.**

وحيث إننا استخدمنا رقم الموظف كاسم مستخدم، فقد اخترنا هذا الحقل على أنه Username Column، ولكن إذا كان لديك حقل معين خاص باسم المستخدم في قاعدة البيانات، فاختر هذا الحقل بدلاً من الذي اخترناه.

تلميح: لاحظ أن Dreamweaver يتوقع أن يكون الحقل الخاص باسم المستخدم حقلاً نصيًا. فإذا قررت استخدام حقل مثل رقم الموظف، فتأكد من تعريفه على أنه حقل نصي في قاعدة البيانات، وإلا فإن الصفحة لن يتم تشغيلها.

**٧ـ اكتب اسم الصفحة التي سيتم إحالة المستخدمين إليها في حالة نجاح عملية تسجيل الدخول.**

إذا أردت استخدام هذه الصفحة كصفحة عامة لعمليات تسجيل الدخول، فحدد مربع الاختيار Go to Previous URL أيضًا. وبهذه الطريقة، عندما يحاول المستخدم الوصول إلى صفحة مقيدة بكلمة مرور، سيتم إرساله أولاً إلى صفحة تسجيل الدخول، وعندئذ يستطيع الوصول إلى تلك الصفحة بعد كتابة اسم المستخدم وكلمة المرور بشكل صحيح. لمزيد من المعلومات عن الصفحات ذات صلاحيات الوصول المشروطة، انظر الجزء الذي يحمل عنوان "تقييد نطاق الوصول إلى الصفحات".

في هذا المثال، كانت الصفحة المقيدة بكلمة مرور هي صفحة directory.asp وهي عبارة عن الدليل الفعلي للموظفين.

**٨ـ اكتب اسم الصفحة التي سيتم إحالة المستخدمين إليها في حالة فشل عملية تسجيل الدخول.**

يمكن توجيه المستخدمين إلى صفحة تسجيل الدخول نفسها أو يمكن إنشاء صفحة تسجيل دخول ثانوية تشبه الأولى ولكنها تحتوي على رسالة إعلام بالخطأ: That username and/or password is incorrect. Please try again.

**٩ـ حدد خيار Restrict Access Based on Username and Password.**

إذا كنت تريد مزيدًا من التحكم في وصول المستخدمين إلى الصفحات وفقًا لصلاحياتهم كمدير أو موظف عادي، فيمكن تعريف ذلك في هذا الجزء أيضًا. وستكون النتيجة أن المستخدمين المسجلين فقط في قاعدة البيانات – الذين يتوافق مستوى وصولهم مع ما حددته لهم من صلاحيات – ستتم إحالتهم إلى صفحة تؤكد نجاح عملية تسجيل الدخول. أما باقي المستخدمين غير

المصرح لهم بذلك فستتم إحالتهم إلى صفحة تعرض فشل عملية تسجيل الدخول.

١٠- **انقر على زر OK.**

يمكنك الآن معاينة هذه الصفحة في المتصفح، واختبار النموذج من خلال إدخال اسم المستخدم وكلمة المرور من قاعدة البيانات.

## تقييد الوصول إلى الصفحات

لتقييد عمليات الوصول إلى صفحة معينة، يجب أن يكون لديك صفحة لتسجيل الدخول والصفحة التي تريد تقييد الوصول إليها (ولتكن صفحة التفاصيل الخاصة بالمستخدمين). سنفترض أن الصفحة التي تريد تقييد الوصول إليها اسمها directory.asp وأن اسم صفحة تسجيل الدخول هو user_auth.asp، وأنه قد تم تعريف خيار Go To Previous URL لصفحة تسجيل الدخول (انظر الجزء الذي يحمل عنوان "إنشاء صفحة تسجيل الدخول" لمزيد من التفاصيل).

لتقييد الوصول إلى إحدى صفحات الويب، قم بتنفيذ الخطوات التالية:

١- **افتح صفحة employeeDirectory.asp أو أية صفحة تريد تقييد الوصول إليها.**

٢- **في لوحة Server Behaviors، انقر على علامة (+)، واختر User Authentication ⇐ Restrict Access to Page من القائمة.**

سيتم عرض مربع حوار Restrict Access to Page (انظر الشكل ١٥-٣).

**الشكل (١٥-٣):** مربع حوار Restrict Access to Page



يمكن فتح لوحة Server Behaviors من خلال اختيار Window ⇐ Server Behaviors من القائمة الرئيسية.

٣- **اختر Restrict Based on Username and Password.**

٤- **اكتب اسم صفحة تسجيل الدخول في مربع If Access Denied, Go to.**




في هذا المثال، استخدمنا صفحة user_auth.asp. وعند محاولة المستخدمين الوصول إلى هذه الصفحة مباشرةً، سيتم إرسالهم إلى صفحة user_auth.asp لتسجيل الدخول أولاً قبل التوجه إلى هذه الصفحة.

٥- انقر على زر OK.

٦- اضغط على مفتاح F12 لمعاينة الصفحة في المتصفح الافتراضي.

## تأمين المعلومات المهمة في موقعك

يمكن اتخاذ إجراءات احتياطية لجعل موقعك أكثر أمانًا على الويب (وفيما يلي بعض الخطوات المهمة التي يجب اتباعها في هذا الصدد):

- ✓ **اختيار كلمات المرور بعناية.** اختر كلمات المرور بعناية وذلك بالنسبة لبروتوكول FTP وقاعدة البيانات وصفحة تسجيل الدخول إلى موقعك كمدير. وللأسف، فالكثيرون يستخدمون أسماء شائعة ومعروفة وسلاسل من الأرقام يسهل على الهاكرز معرفتها. في حين أن كلمة المرور التي يصعب اختراقها يجب أن تتألف من أرقام وأحرف معًا - والأفضل لو كانت عشوائيةً - ويجب أن تضم أيضًا أحرف كبيرة وصغيرة كلما أمكن ذلك.
- ✓ **تأمين الجهاز الموجود عليه الموقع قيد التطوير.** كثيرون من الهاكرز يشغلون وظائف داخل الشركة نفسها - الأمر الذي يسهل لهم الوصول إلى معلومات حساسة؛ لقدرتهم على الوصول إلى ملفات موقع الويب. فإذا كان الجهاز الذي يشتمل على الموقع متصلاً بالشبكة، يجب أن تقيد الوصول إليه بكلمات مرور.
- ✓ **قم بإلغاء تشغيل إمكانية تصفح الأدلة على وحدة خدمة الويب.** افعل ذلك بحيث لا يمكن للمجلدات التي ليس لها صفحة فهرس أن تعرض أي شيء داخلها. إذا لم تكن مدير وحدة خدمة الويب التي تستخدمها أو لم تكن تعرف كيفية القيام بذلك، اطلب من أحد العاملين بالدعم الفني في شركتك المضيفة توضيح لك كيفية القيام بذلك أو فعل ذلك نيابةً عنك. فهذا أمرٌ سهلٌ للغاية.
- ✓ **بالنسبة للصفحات التي تتطلب توثيقًا، مثل صفحة directory.asp التي تحدثنا عنها في المثال السابق، ينبغي أن تشتمل على كود يمنع المستخدمين الذين لم يقوموا بتسجيل عمليات الدخول من الوصول إليها.** وبهذه الطريقة، إذا حاول أحد المستخدمين الوصول إلى أحد الملفات دون استخدام صفحة تسجيل الدخول، سيتم إرساله إلى مكان آخر. وفي الحقيقة، فإن هذا هو ما تقوم به لوحة Server Behavoirs في Dreamweaver.

- **لا تستخدم قواعد بيانات Access في مواقع الويب المهمة.** فقواعد بيانات Access ليست بطيئةً فقط، ولكن سرقة المعلومات منها أمرٌ سهلٌ وبسيط؛ لأنها عبارة عن ملف واحد. وحتى إذا لم يكن الهاكرز يعرفون لغة SQL، فيمكنهم الوصول إلى ملف Access، وقراءته بعيداً عن وحدة خدمة الويب. إذا كنت تستخدم قاعدة بيانات Access، فتأكد من تخزينها خارج المجلد الرئيسي لموقع الويب.
- **احفظ قاعدة البيانات على جهاز كمبيوتر بحيث يكون بمأمن من الوصول المباشر إليه عن طريق شبكة الإنترنت.** يمكن تأمين قاعدة البيانات من خلال السماح فقط لوحدة خدمة الويب التي تستخدمها بالوصول إلى هذا الجهاز من خلال البنية الأساسية للشبكة المحلية.
- **استخدم تقنية SSL لتشفير المعلومات الحساسة القادمة من وإلى وحدة الخدمة.** إن بروتوكول Secure Sockets Layer (SSL) عبارة عن شكل من أشكال التشفير، تم إنشاؤه في الأساس من قِبل شركة Netscape، وهو يُستخدم من جانب وحدات خدمة الويب ومتصفحات الويب لتبادل المعلومات الحساسة. لمزيد من المعلومات عن بروتوكول SSL وعمليات التشفير، انظر موقع http://computer.howstuffworks.com/encryption.htm.
- **لا تنسخ نصوص الكود المعقدة والموجودة على الويب وتلصقها ما لم تكون واثقاً من مصدرها.** فكثير من الهاكرز يبحثون عن المواقع التي تستخدم مثل هذه الأكواد شائعة الاستخدام، وهم بالطبع يعرفون مواطن الضعف فيها والتي تساعدهم في التسلل إلى جهازك.




ضع في الاعتبار أن Login Authentication (التوثيق عن طريق تسجيل الدخول) يعتبر أحد الأساليب التي تعمل على تقييد الوصول إلى الصفحة إذا التزمت بالخطوات التي أوضحناها في هذا الكتاب. فالهاكرز المحترفون يمكنهم الوصول بسهولة إلى قاعدة البيانات واكتشاف كلمات المرور أو تجاهل صفحة تسجيل الدخول على الإطلاق للوصول إلى المعلومات التي يريدونها. وعليه، إذا كنت تنشئ موقعاً يتضمن معلومات مهمة، ولم تكن على دراية بأساليب تأمين الموقع، فاطلب المساعدة من أحد الفنيين، وواصل قراءة الأجزاء التالية حتى تتفهم المخاطر التي ستواجهك عند التأمين.

## البحث عن سجلات قاعدة البيانات

في Dreamweaver، يمكن إنشاء نموذج للبحث عن سجلات قواعد البيانات باستخدام معايير محددة. وهذا أمرٌ مهمٌ خاصةً إذا كانت لديك قاعدة بيانات كبيرة. فمن المؤكد أنك لا




تريد أن تجعل المستخدمين ينتقلون عبر العديد من صفحات القوائم سواء أكانت سجلات موظفين أم منتجات أم أي شيء آخر. فالنماذج تسمح للمستخدمين بالوصول سريعًا إلى المعلومات التي يريدونها.

في هذا الجزء، ستتعرف على إحدى الطرق البسيطة التي تعينك على إجراء عملية بحث عبر قاعدة البيانات على موقع الويب الديناميكي.

## إنشاء صفحة بحث

إن صفحة البحث أسهل جزء يمكن إعداده. فكل ما تحتاجه هو نموذج يستطيع أن ينقلك إلى صفحة النتائج وأحد الحقول النصية وزر Submit.

**١ـ أنشئ صفحةً جديدةً تحتوي على نموذج يتضمن الحقول التي تريد أن يبحث فيها المستخدمون.**

انظر الفصل الثاني عشر لمزيد من التفاصيل عن النماذج.

لقد استخدمنا قاعدة بيانات عبارة عن دليل للموظفين، لذا، فإن الحقل النصي Lname ـ يسمح للمستخدمين بالبحث عن الموظفين وفقًا لألقابهم.

**٢ـ في حقل Action الموجود في جزء Properties، اكتب اسم صفحة النتائج.**

انظر الجزء التالي لمزيد من التفاصيل عن كيفية إنشاء هذه الصفحة.

ستحمل صفحة النتائج التي سنعرضها اسم search_results.asp.

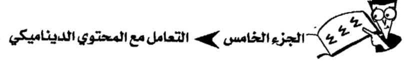
**٣ـ احفظ هذه الصفحة.**

## إعداد صفحة النتائج

إن صفحة النتائج أكثر تعقيدًا من صفحة البحث؛ إذا أن عملية البحث تحدث في هذه الصفحة وتتم على جهاز وحدة الخدمة وما تراه هو مجرد نتيجة لهذا البحث. والحقل النصي ـ الذي حددته في صفحة البحث ـ يُشار إليه باسم متغير النموذج (form variable) في صفحة النتائج. والمعلومات التي كتبتها في هذا النموذج يتم تعيينها في صفحة النتائج لإجراء عملية البحث.

**١ـ أنشئ صفحةً جديدةً تحتوي على جدول به عمود لكل حقل تريد عرضه في النتائج.**

**٢ـ أنشئ عملية اتصال ومجموعة سجلات لهذه الصفحة باستخدام قاعدة البيانات أو الجدول الذي تريد أن تستخلص منه هذه النتائج.**





انظر الفصلين الثالث والرابع عشر لمزيد من التفاصيل عن كيفية القيام بذلك.

**٣ـ في مربع حوار Recordset (انظر الشكل ١٥-٤)، حدد الجدول وعملية الاتصال المناسبين.**

**٤ـ من قائمة Filter المنسدلة، حدد العمود المماثل للحقل الذي تريد أن يجري المستخدمون عملية البحث وفقًا له.**

**٥ـ من القائمة المنسدلة الموجودة أسفل قائمة Filter مباشرةً، اختر Form Variable، ثم اكتب اسم العنصر الخاص بالحقل النصي ـ من نموذج البحث ـ في المربع النصي المجاور له.**

**٦ـ في حقل Sort، حدد الحقل الذي تريد فرز النتائج وفقًا له.**

**٧ـ انقر على زر ok.**

**الشكل (١٥-٤)**: مربع حوار Recordset الخاص بإعداد نتائج البحث

**٨ـ اسحب كل حقل من مجموعة السجلات ـ الموجودة في لوحة Bindings ـ إلى العمود المناسب في الجدول الموجود في صفحة النتائج (انظر الشكل ١٥-٥).**

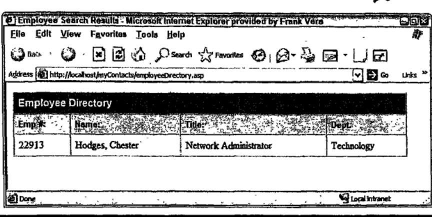
يعرض الفصل الثالث عشر كيفية سحب وإسقاط الحقول.

**الشكل (١٥-٥):** صفحة نتائج البحث وفيها يتم سحب وإسقاط حقل EmpNumber

**٩- انقل صفحاتك إلى وحدة الخدمة، وافتح صفحة البحث في المتصفح. حاول أن تبحث عن أحد الإدخالات المخزنة في قاعدة البيانات. ستعثر عملية البحث على الإدخال، وتدرجه في صفحة نتائج البحث، مع عرض كل حقل طلبته في صفحة النتائج.**

على سبيل المثال، لقد بحثنا عن شخص يُدعى Hodges، وها هو الشكل (١٥-٦) يعرض نتائج البحث التي تم الوصول إليها.

تلميح: إذا أردت عرض أكثر من صف متطابق مع معايير البحث الحالية، يجب أن تقوم بتعريف جزء معين، وتستخدم Repeat Region server behavior. لمزيد من المعلومات، انظر الفصل الرابع عشر.



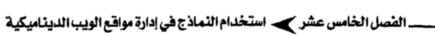

**الشكل (١٥–٦)**: صفحة نتائج البحث الخاصة بالموظفين وقد عرضت النتائج بشكل صحيح.

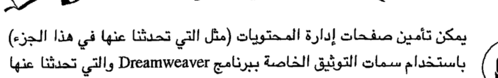
إنه أمرٌ سهلٌ للغاية، أليس كذلك؟ إن هذا هو أبسط أنواع عمليات البحث في قاعدة البيانات. وكلما تعمقت في فهم برنامج Dreamweaver ولغة SQL، زاد تعقيد نماذج البحث. يمكن للمستخدمين الملمين بلغة SQL أن يطوروا هذه الصفحة بحيث يتم البحث فيها باستخدام العديد من المعايير، بالإضافة إلى تصفية نتائج البحث وفرزها وفقًا للعديد من الحقول، بل وعرض نتائج محددة فقط وفقًا لمستوى دخول الشخص الذي يجري عملية البحث.

## تحرير قاعدة البيانات من المتصفح

إن استخدام النماذج طريقةٌ سهلةٌ لإدخال البيانات في قاعدة البيانات دون الحاجة إلى فتح تطبيق قاعدة البيانات. وفي الحقيقة، فإن الشخص الذي يجري هذه المهام غير محتاج إلى معرفة الكيفية التي تعمل بها قاعدة البيانات لاستخدام النموذج. فكل العمل يتم إجراؤه في إطار المتصفح. ومن خلال النموذج، يمكن للمستخدم إضافة أو تحديث أو حذف أحد السجلات من قاعدة البيانات.

افترض أن المدير يريد إضافة موظف جديد وتحديث بعض المعلومات المتعلقة بالعديد من الموظفين الذين تمت ترقيتهم في دليل الموظفين. باستخدام Dreamweaver، يمكن إنشاء واجهة استخدام بسيطة يمكن للمدير من خلالها الانتقال إلى المتصفح وتسجيل عملية الدخول وإدخال بعض التغييرات على قاعدة البيانات. كما يستطيع المدير أيضًا حفظ تلك التغييرات في المتصفح واستعراض المعلومات بعد تحديثها في الحال، كل هذا دون الحاجة إلى فتح تطبيق قاعدة البيانات (مثل Access).







يمكن تأمين صفحات إدارة المحتويات (مثل التي تحدثنا عنها في هذا الجزء) باستخدام سمات التوثيق الخاصة ببرنامج Dreamweaver والتي تحدثنا عنها في بداية هذا الفصل.

## إضافة أحد السجلات إلى قاعدة البيانات



يضم أي سجل (صف) في قاعدة البيانات كل الحقول الموجودة في قاعدة البيانات.

في هذا الجزء، استخدمنا نموذجًا لإضافة أحد السجلات إلى قاعدة البيانات. وقبل البدء في العمل، يجب أن تنشيء صفحةً ديناميكيةً جديدة، تتصل بقاعدة البيانات التي تقوم بتحريرها. لتنشيط معلوماتك عن هذا الجزء، انظر الفصل الثالث عشر.

بعد أن تنشئ الصفحة، ستستطيع أن تستخدم Dreamweaver Record Insertion From Wizard Application Object. يعمل Application Object Wizard على إنشاء نص برمجي يسمح لك بإضافة أحد السجلات إلى قاعدة البيانات. كما أنه ينشئ أيضًا النموذج الذي تستخدمه في الإضافة.



يساعدك كائن التطبيق في إجراء وظيفة أكثر تعقيدًا بسهولة.

اتبع الخطوات الآتية لإضافة سجل باستخدام أحد النماذج:

**١ـ افتح صفحةً جديدةً وضع المؤشر حيث تريد أن يبدأ النموذج.**

**٢ـ اختر Insert ⇐ Application Objects ⇐ Insert Record ⇐ Record Insertion Form Wizard.**

سيتم عرض مربع حوار Record Insertion Form (انظر ١٥-٧).

**٣ـ حدد عملية الاتصال المناسبة الخاصة بقاعدة البيانات، واختر الجدول المناسب من قاعدة البيانات أيضًا، ثم اكتب اسم الصفحة التي سيتم إحالة المستخدم إليها بعد إجراء عملية الإضافة الجديدة.**

**٤ـ في جزء Form Fields الموجود في مربع الحوار، تأكد من عرض كل الحقول.**

في عمود Label، يمكن تغيير الاسم الفعلي للعمود من خلال النقر على أو تحديد الحقل في القائمة وتحرير نص Label. يمكنك أيضًا تحديد نوع حقل النموذج (كأن يكون نصًا أو زر اختيار أو قائمة اختيار)، وكذلك نوع التنسيق (كأن يكون عدديًا أو نصيًا وما شابه) اللذين سيُستخدمان في كل حقل. إذا كان أي حقل يشتمل على قيمة افتراضية، فيمكن تعريف ذلك في حقل Default Value أيضًا.



إذا كان جدول قاعدة البيانات يتضمن حقلاً يقوم بإدراج الأرقام تلقائيًا بشكل متسلسل لكل سجل، فلن يمكنك إرسال بيانات إلى هذا الحقل؛ فهو يتطلب حذفه من جزء Form Fields.

**٥ـ انقر على زر OK.**

**الشكل (١٥-٧):** مربع حوار Record Insertion Form

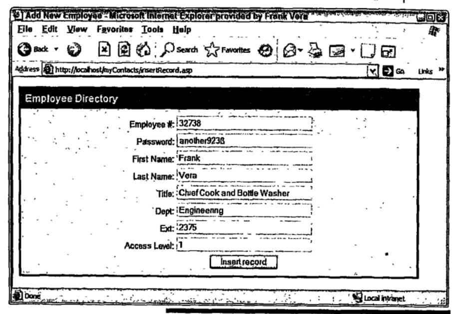
يمكنك الآن اختبار صفحتك (انظر الشكل ١٥-٨). قم بتحميل الصفحة في وحدة الخدمة المستخدمة، وافتحها في المتصفح، ثم اكتب جميع المعلومات لإضافة سجل جديد. انقر على زر Insert Record. سيتم عرض السجل الجديد في قاعدة البيانات.



قم بتحميل مجلد Connections عند تحميل ملفات الموقع في وحدة خدمة التطبيق (application server)، وإلا فسيتم عرض رسالة ASP Include File Not Found.

عند إنشاء عملية اتصال خاصة بقاعدة البيانات (انظر الفصل الثالث عشر)، سيتم إضافة مجلد Connections إلى موقعك الموجود على القرص الصلب المحلي لجهازك. هذا

وتعمل ملفات ASP الموجودة في مجلد Connections على تخزين المعلومات اللازمة لجعل الصفحة تعمل بشكل سليم مع قاعدة البيانات. وهذا النوع من الملفات يُطلق عليه include file؛ لأن محتوياته يتم الإشارة إليها من خلال كود موجود في صفحة أخرى. فبرنامج Dreamweaverيقوم بتضمين محتويات هذا الملف تلقائيًا في أية صفحة أنشأتها بحيث تستخدم عملية الاتصال هذه الخاصة بقاعدة البيانات.




**الشكل (١٥-٨)**: نموذج خاص بإدراج أحد السجلات

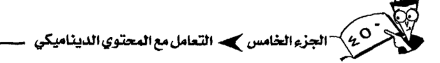
## تحديث سجل عن طريق المتصفح

لتحرير أو تحديث سجل في قاعدة بيانات، أنت بحاجة أولاً لإنشاء نموذج للبحث عن السجل المطلوب تحديثه أو إنشاء قائمة بالصفحة الأساسية لاختيار هذا السجل منها. وبعد أن تعثر على السجل، سيظهر نموذج Update Record ـ الذي يمكن من خلاله إجراء عملية تحديث فعلية.

قم بتنفيذ الخطوات الآتية لتحديث أحد السجلات الموجودة بالفعل:

**١ـ في إحدى الصفحات الجديدة، أنشيء نموذج بحث بسيط يشتمل على حقل نصي، وزر Submit.**

انظر جزء "البحث عن سجلات قواعد البيانات" الذي تحدثنا عنه سابقًا في هذا الفصل لتنشيط معلوماتك عن كيفية إنشاء نماذج بحث.




٢ـ **حدد الحقل النصي الموجود في صفحتك، وفي جزء Properties، استبدل كلمة textfield بكلمة أكثر وصفيةً، ولتكن على سبيل المثال mysearch.**

سيساعدك هذا الاسم في التمييز بينه وبين الحقول النصية الأخرى الموجودة في صفحة تضم العديد من الحقول.

٣ـ **أنشئ مجموعة سجلات، وقم بتصفيتها باستخدام الحقل الذي تستخدمه كمعيار للبحث.**

هنا استخدمنا Employee Number (EmpNo) كمعيار للبحث.

٤ـ **من القائمة المنسدلة الموجودة أسفل قائمة Filter مباشرةً، اختر Form Variable. وإلى جانب قائمة Form Variable، اكتب اسم الحقل النصي من نموذج البحث. وفي هذا المثال، كتبنا mysearch.**

٥ـ **انقر على زر OK.**

٦ـ **اختر Insert ⇐ Application Objects ⇐ Update Record ⇐ Record Update Form Wizard.**

سيتم عرض مربع حوار Update Record (انظر الشكل ١٥-٩).

Update Record

Connection: Employees | Define...
Table to update: employees
Select record from: rsEmployees
Unique key column: EmpNumber | Numeric
After updating, go to: employeeDirectory.asp | Browse...
Get values from: form1 | (When submitted)
Form elements: EmpNumber updates column "EmpNumber" (Text)
FName updates column "FName" (Text)
LName updates column "LName" (Text)
Title updates column "Title" (Text)
Dept updates column "Dept" (Text)
Column: Pword
Submit as: Text
OK | Cancel | Help

**الشكل (١٥-٩):** مربع حوار Update Record

٧ـ **اختر عملية الاتصال والجدول المناسبين.**

٨ـ **في المربع النصي After Updating, Go To، اكتب اسم الصفحة التي تريد عرضها بعد إجراء عملية التحديث.**



في هذا المثال، استخدمنا صفحة employeeDirectory.asp والتي هي عبارة عن الصفحة الافتراضية الخاصة بدليل الموظفين.

**٩ـ في مربع Form Elements، تأكد من صحة عناوين الحقول أو أعد تسميتها لما تريده أن يظهر في نموذج التحديث. يمكن أن تعيد تسمية هذه الحقول فيما بعد في صفحتك من خلال تحديدها واستبدال النص الخاص بكل حقل مباشرةً في الصفحة.**

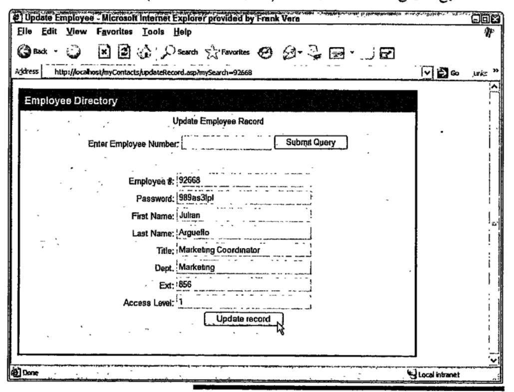
**١٠ـ انقر على زر OK.**

سيظهر نموذج جديد في صفحتك يمكن تنسيق شكله (من حيث الخط واللون وما شابه) كي يتماشى مع باقي صفحات موقعك.

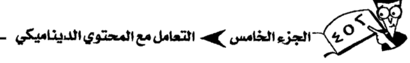
**١١ـ حدد لوحة Server Behaviors، وانقر على علامة (+). اختر من القائمة Show Region ⇐ Show Region If Recordset Is Not Empty.**

إن هذه الخطوة الأخيرة ستضمن لك أنه لن يتم عرض أية رسائل إعلام بالخطأ إذا لم تتطابق مجموعة السجلات مع المعيار الذي حددته في حقل البحث.

أصبح نموذج Update الآن كاملاً (انظر الشكل ١٥-١٠).




**الشكل (١٥-١٠):** نموذج Update الذي تم إنشاؤه حديثًا.



يمكن اختبار الصفحة الجديدة من خلال معاينتها في المتصفح. بعد ذلك، اكتب قيمةً يمكن أن يقبلها هذا الحقل ليتم تخزينها في قاعدة البيانات، وانقر على زر Submit. أصبح نموذج Record Update الآن مليئًا بمعلومات تتعلق بهذا السجل. تستطيع الآن أن تجري أية تغييرات على هذا السجل، ثم تنقر على زر Update Record لحفظ التغييرات في قاعدة البيانات. وفي المرة القادمة التي ستشاهد فيها السجل على الإنترنت، ستظهر التغييرات (انظر الشكل ١٥-١١).

Employee Search Results - Microsoft Internet Explorer provided by Frank Vera

Address: http://localhost/myContacts/employeedirectory.asp?mySearch=92668

Employee Directory

| Emp #: | Name: | Title: | Dept: |
|---|---|---|---|
| 92668 | Arguello, Julian | Marketing Coordinator | Sales & Marketing |

**الشكل (١٥-١١):** السجل بعد تحديثه.

# أساسيات التجارة الإليكترونية

يتفق غالبية الأشخاص الذين يريدون إنشاء موقع ويب في شيء واحد ألا وهو الرغبة في جمع الأموال من خلال هذا الموقع. فقد أصبح الإنترنت ملتقىً للبائعين والمتسوقين.

في نهاية هذا الفصل، سنتحدث تفصيليًا عن وظيفة مواقع الويب الخاصة بالتجارة الإليكترونية والمتطلبات اللازمة لإنشاء مثل هذه المواقع. إذا كنت تريد إنشاء موقع للتجارة الإليكترونية باستخدام Dreamweaver، فإن هذا أمرٌ صعبٌ. فشركة Macromedia لم تقم بتضمين هذه السمة في هذا البرنامج حتى الآن. وحتى نكون أكثر صراحةً، فإن هذا هو العيب الأساسي الذي نأخذه على Dreamweaver. وإحقاقًا للحق، يمكنك إنشاء موقع للتجارة الإليكترونية باستخدام Dreamweaver، ولكنك ستحتاج إلى أحد البرامج الملحقة - وهو ما سنتناوله بالمناقشة فيما بعد.

## كيف يمكن تطبيق التجارة الإليكترونية عبر مواقع الويب؟

إن مواقع التجارة الإليكترونية في إيجاز شديد ماهي إلا مواقع ويب تقبل عمليات دفع أسعار البضائع والخدمات في الوقت نفسه. على سبيل المثال، إذا كنت تبحث عن أحد المكملات الغذائية الخاصة بفقد الوزن، بادر إلى زيارة موقع www.MetabolicNutrition.com، وتصفح المعروضات الخاصة بخط منتجات التخسيس، وابتاع أحدها ليصلك في غمضة عين.

ليست جميع مواقع التجارة الإليكترونية واحدة ـ فالعديد من الشركات تنشيء أدوات مخصصة لمساعدة المستخدمين في عملية التسوق. على سبيل المثال، إن موقع Metabolic Nutrition يسمح لك بحفظ معلومات الشحن بحيث لا تضطر إلى إدخالها في كل مرة تتقدم فيها بطلب للشراء. كما أنه يشتمل على مساعد شخصي افتراضي ينصحك بشراء المنتجات وفقًا لصحتك وعمرك ونظامك الغذائي وأسلوب حياتك.

إن تكلفة إنشاء موقع للتجارة الإليكترونية تفوق تكلفة إنشاء المواقع العادية؛ إذ يجب أن تضع في الحسبان وجود تكاليف أخرى. وفيما يلي ملخص للحد الأدنى من المتطلبات التقليدية لإنشاء موقع خاص بالتجارة الإليكترونية:

✓ **أدوات Shopping cart**: عبارة عن سلسلة من النصوص البرمجية والتطبيقات تعرض منتجات من قاعدة البيانات مع السماح للمستخدمين بالانتقاء والاختيار من بينها، ثم تقوم بتحصيل المدفوعات وتخزين المعلومات الخاصة بالشحن والتوصيل. تأتي بعض حقوق الدخول الخاصة باستضافة المواقع مزودةً بأدوات shopping cart. ومثال على ذلك Miva Merchant (www.miva.com). هناك أيضًا برامج ملحقة للتسوق عبر الإنترنت تستحق إلقاء نظرة عليها. على سبيل المثال، يزودك موقع PDG Software المتاح على العنوان التالي: www.pdgsoft.com بأحد هذه البرامج الملحقة والذي يمكن تشغيله في Dreamweaver ويصل سعره إلى 400 دولار.

✓ **الحساب التجاري**: هذا الحساب يتبع أحد البنوك أو المؤسسات المالية التي تسمح لك بقبول بطاقات الائتمان من عملاءك. وكثيرٌ من مزودي الحسابات التجارية يقدمون بوابات وأجهزة طرفية لتيسير عملية الدفع ـ الأمر الذي يوفر عليك الوقت والمال. تختلف قيمة التكاليف والعمليات التجارية؛ حيث إن مزودي الخدمات ـ كما هو الحال مع Online Data Corp (www.onlinedatacorp.com) ـ هم الذين يحددون الأسعار.

- ✓ **بوابة الدفع والأجهزة الطرفية:** إن بوابة الدفع هي التي تربط تطبيق shopping cart الذي تستخدمه بحسابك التجاري. أما الأجهزة الطرفية فهي أشبه بمحاسب إليكتروني وآلة لتسجيل النقد معًا؛ يمكنك من خلالهما استعراض الصفقات والعمليات التجارية التي تتم على موقع الويب وتسجيل المال المُسترجع وإدارة طلبات الشراء. ومن أكثر الحزم شيوعًا هي VeriSign PayFlow Pro) و PayFlow Link (www.verisign.com.
- ✓ **شهادة تثبت تأمين الموقع:** تعمل هذه الشهادة على تشفير المعلومات التي تنتقل بين موقع الويب وجهاز العميل لحماية المعلومات من السرقة في أثناء إجراء عمليات شراء عبر الإنترنت. يُشار إلى هذه العملية باسم تقنية Secure Sockets Layer (SSL). وتعتبر Verisign's 128-bit وThawte's 128-bit من الشهادات الجيدة. إذا كان جاري مشاركة حق الدخول الخاص باستضافة الموقع على الويب، فيمكن أيضًا مشاركة شهادة وحدة الخدمة لتوفير المال. ولكننا لا ننصح بذلك؛ لأن شهادة التأمين لن تحمل اسم شركتك في هذه الحالة، وإنما سيشاهد المتسوقون اسم الشركة المستضيفة على الويب بدلاً منه.

إن التعريف التقليدي لمواقع التجارة الإليكترونية آخذٌ في التغيير مع ظهور وسائل تكنولوجية جديدة وظهور مزودي خدمة التطبيقات. فخدمات الشركات أمثال Yahoo! Stores تسمح لك بإنشاء موقع دون شراء أي من العناصر السابق ذكرها. أما موقع PayPal.com فيزودك بخدمات شاملة للتجارة الإليكترونية تقدم أدوات shopping cart مجانية.

إن نظم التجارة الإليكترونية وأدوات shopping carts الجاهزة توفر عليك الوقت والمال بشكل مباشر. لذا، فإن شراء أحدهما هو الطريقة الأسرع لعقد صفقات تجارية على الإنترنت. ولكن المساوئ التي تعيب استخدام أدوات shopping cart الجاهزة أنك غالبًا لا تستطيع جعلها جزءًا لا يتجزأ من موقعك ـ الأمر الذي يعني أن تحكمك في العناصر الرسومية الموجودة في الصفحات الخاصة بأدوات shopping cart محدودٌ. كما أن غالبية هذه الأدوات تستخدم قواعد بيانات خاصة بها ـ الأمر الذي يقيد من وصولك إلى الكود (لأن الكثير منه ربما يكون عبارة عن كود CGI مُحَوّل باستخدام أداة compiler لا يستطيع Dreamweaver قراءته). لذا سيتعين عليك أن تنحت في الصخر لإنشاء سمات جديدة لم تقم بشرائها.



تفضل كثيرٌ من الشركات الاستعانة بفريق عمل برمجي محترف لإنشاء نظام للتجارة الإليكترونية من الصفر بالكيفية التي يريدونها من حيث الشكل والوظيفة. على سبيل المثال، أنفقت Amazon.com ملايين الجنيهات على نظامها حتى يبدو شكله رائعًا ويصبح سهل الاستخدام.

## البرامج الملحقة في *Dreamweaver*

أصبح برنامج Dreamweaver يشتمل الآن على حوالي 109 برنامج ملحق على موقع Macromedia فيما يتعلق بالتجارة الإليكترونية عبر الإنترنت، بدايةً من برامج shopping cart حتى برنامج PayPal الذي يسمح للمتسوقين بالدفع مباشرةً عن طريق PayPal من موقعك.

وبالرغم من ذلك، فإن التجارة الإليكترونية باستخدام البرامج الملحقة في Dreamweaver لا تزال في مهدها. وإذا أردت، يمكنك تنزيل أي برنامج ملحق يقوم بإحدى الوظائف التي يحتاجها موقعك من موقع Macromedia Exchange.

يمكن إضافة برامج ملحقة إلى Dreamweaver بطريقتين. أولاً من خلال زيارة موقع: www.macromedia.com/cfusion/exchange/index.cfm?view=sn120.

أما الطريقة الثانية للوصول إلى Macromedia Exchange فهي من خلال برنامج Dreamweaver نفسه، ولكنك يجب أن تكون متصلاً بالإنترنت للاستفادة من هذه البرامج. ويمكن القيام بذلك من خلال مواضع متعددة من داخل التطبيق ذاته:

- ✓ **من قائمة Insert**: اختر Get More Objects ⇐ Insert.
- ✓ **من قائمة Commands**: اختر Get More Commands ⇐ Commands.
- ✓ **من قائمة Help**: اختر Dreamweaver Exchange ⇐ Help .
- ✓ **من لوحة Server Behaviors**: انقر على علامة (+)، ثم حدد Get More Server Behaviors.
- ✓ **من لوحة Bindings**: انقر على علامة (+)، ثم حدد Get More Data Sources.
- ✓ **من لوحة Behaviors**: انقر على علامة (+)، ثم حدد Get More Behaviors.
- ✓ **من مربع حوار Insert Flash Button**: انقر على زر Get More Styles.
- ✓ **من إطار New Document**: انقر على زر Get More Content.

إذا كانت هذه هي أول مرة تستخدم فيها Macromedia Exchange، يجب أن تقوم بتسجيل نفسك أولاً قبل تنزيل أية برامج ملحقة. يجب أن تتأكد أيضًا من تثبيت Extension Manager (الذي يأتي مع Dreamweaver) وتقوم بتشغيله.

إذا قمت بتسجيل نفسك، وكان Extension Manager مثبتًا على نظام التشغيل، فابحث عن البرامج الملحقة وقم بتنزيلها إلى جهازك. يمكنك أيضًا تنزيل البرامج الملحقة (ملفات mxp.) على جهازك وتثبيتها باستخدام برنامج Extension Manager أو تنزيلها وتثبيتها في الحال من الويب دون الحاجة إلى حفظ ملف التثبيت على القرص الصلب.

يمكنك أيضًا تشغيل Extension Manager لتثبيت البرامج الملحقة بالعديد من الطرق. في Dreamweaver، يمكن اختيار Commands ⇐ Manage Extensions ، ولكن يجب أن يكون المستند مفتوحًا. وفي نظام التشغيل Windows، يمكن فتح قائمة Start ⇐ Programs ⇐ Macromedia ⇐ Macromedia Extension Manager . أو يمكن تشغيل البرنامج الملحق من خلال النقر نقرًا مزدوجًا على ملف (mxp.) في برنامج Explorer. أما في نظام التشغيل Mac، يمكن تشغيل Extension Manager من خلال فتح قائمة Help ⇐ Manage Extensions .

عند فتح Extension Manager، ستجد جميع البرامج الملحقة التي قمت بتثبيتها موجودة على جهازك. ولاستعراض وظيفة كل برنامج، فقط انقر عليه مرةً واحدة، وستظهر أية معلومات متعلقة به في اللوحة السفلية في إطار Extension Manager.

والآن، هل أنت مستعدٌ لإضافة بعض البرامج الملحقة؟ إذا كان الأمر كذلك، فاختر File ⇐ Install Extension ، والتزم بالخطوات التالية لتثبيت البرنامج الملحق وتشغيله في الحال. ولإلغاء تثبيت البرنامج، اختر File ⇐ Remove Extension .

# الجـــــزء السادس

# معلومات مهمة




## يشتمل هذا الجزء على...

يقوم هذا الجزء بتقديم عشر مواقع ويب جيدة صُممت في Dreamweaver من أجل تعريفك بما يمكنك فعله باستخدام هذا البرنامج. كما أنك ستجد أيضًا عشر إرشادات لتوفير الوقت في إنشاء المواقع لتحقيق الاستفادة القصوى من برنامج Dreamweaver. هذا، إلى جانب عرض عشر أفكار مفيدة في تصميم المواقع يمكنك استخدامها مباشرةً. ويتضمن هذا الأمر تلميحات حول كيفية الاستفادة من محركات البحث وكيفية إضافة سمات البحث الخاصة بأداة Google إلى موقع الويب مجانًا.

# الفصل السادس عشر

# مواقع ويب مهمة

**يشتمـل هـذا الفصل على:**

- مساعدة المستخدمين في إنشاء مواقع خاصة بهم من خلال موقع Digitalfamily
- وضع برامج للرحلات بمساعدة موقع WorldHum
- دمج المقطوعات الموسيقية في صفحات الويب باستخدام أدوات Dreamweaver
- تنسيق العمل بين الأفراد
- تحديث الموقع باستخدام برنامج Contribute
- إدراج الصور في المواقع عن طريق الجداول
- إدارة الموقع باستخدام أدوات Dreamweaver
- استخدام ملفات Style sheets في الحفاظ على تنسيق الصفحات

لقد أصبح Dreamweaver الخيار الأمثل لمصممي الويب المحترفين، كما أصبح البرنامج الذي يتم استخدامه في إنشاء العديد من المواقع جيدة التصميم على الويب.

مما لا شك فيه أن العديد من المواقع التي سيتم ذكرها في هذا الفصل قد استفادت من أكثر وسائل تكنولوجيا الويب تقدمًا، حيث قامت بتوظيف لغة Dynamic HTML وبرنامج Flash وما هو أكثر من ذلك من أجل إنشاء صور رسومية متحركة فعّالة وإضفاء التفاعلية على المواقع.

حريٌ بالذكر هنا أن المواقع التي ورد ذكرها في هذا الفصل تقدم نظرة عامة لما تستطيع القيام به باستخدام برنامج Dreamweaver. كما أن هذه المواقع جميعها تُعتبر نماذج رائعة لما هو مُتاح في الوقت الحالي على الويب. فما عليك سوى أن تعيد النظر في وصف هذه المواقع من أجل اكتشاف الأدوات التي يستخدمها المصممون وكيفية إنشائهم مواقع ويب ممتازة مثل المُشار إليها في هذا الفصل. بعد ذلك، اقض بعض الوقت على الإنترنت لتصفح كل موقع على حدة من أجل تقييم التأثير الكامل الخاص بتصميمات هذه المواقع واستعراضها وتقييم السمات الأخرى المتعلقة بها.

## موقع الويب Digital Family

www.digitalfamily.com

بمساعدة بعض الزملاء في www.grupow.com، قمنا بإنشاء موقع الويب Digital Family المعروض في الشكل (١٦-١). فهذا الموقع قد تم تصميمه لمساعدة أي فرد يرغب في إنشاء موقع ويب للاحتفال بأي مناسبة سواء أكانت زفاف أو قدوم مولود جديد أو لأى غرض شخصي آخر من الأغراض التي أصبحت شائعة اليوم على الإنترنت.

يُعتبر موقع DigitalFamily.com مثالاً على قيام العديد من المؤلفين بإنشاء مواقع ويب من أجل استكمال كتبهم وتوفير معلومات حديثة عند مراجعة تلك الكتب أو عند إصدار نسخ جديدة منها. فبذلك، ليس من المثير للدهشة أن نقوم باستخدام برنامج Dreamweaver من أجل إنشاء أحدث مواقع الويب بالاعتماد على سمات التخطيطات المتعلقة بالجداول لإنشاء تصميمات الصفحات وسمات القوالب من أجل جعل عملية إضافة الصفحات سريعة وسهلة، وكذلك من أجل توحيد النسيق العام لصفحات الموقع بأكمله.

في الفصل الرابع من هذا الكتاب، لا بد وأنك قد قمت باكتشاف كيفية تصميم القوالب وكيفية استخدام سمات Layout من أجل إنشاء الجداول في الفصل السادس.




الشكل (١٦-١): لقد تم تصميم موقع الويب Digital Family بالاستعانة بالقوالب الموجودة في برنامج Dreamweaver.

## موقع الويب *World Hum*

www.worldhum.com

يُعتبر موقع الويب World Hum بمثابة مجلة على الإنترنت خاصة بأغراض السفر، يقع التركيز فيها على تقديم تلميحات خاصة بالأماكن التي يمكن السفر إليها وأين يمكن الإقامة فيها والأنشطة التي يمكن القيام بها. في حقيقة الأمر، يتم تحرير هذا الموقع من قبل كل من "جيم بينينج" و"مايكل ياسيس". وفي عام 2005، بدأ موقع World Hum في العمل مع شركة تصميم الويب Hop Studios من أجل تحديث الموقع وإضافة العديد من السمات التفاعلية الخاصة بتصميم الويب الحديث، مثل: قائمة المراسلات البريدية وعمليات البحث على الويب والتصميمات التي تدعمها أنماط CSS والتعليقات والإعلانات المتنوعة.

وقد استخدم هذا الموقع مجموعة من القوالب وملفات Style Sheets التي تم إنشاؤها باستخدام برنامج Dreamweaver إلى جانب النظام الفعّال الخاص بإدارة محتويات الويب. وبصفة خاصة، يعتمد المصممون على ملفات Style Sheets الخاصة ببرنامج Dreamweaver من أجل إنشاء تصميم يظل كما هو دون تغيير من متصفح لآخر ومن كمبيوتر لآخر.

مما لا شك فيه أن النتيجة ستتمثل في موقع ويب يسهل تحديثه من قبل المحررين الذين يعتمدون على الكود الجاهز ليتمكنوا من قضاء الوقت في التفكير في الأجزاء التالية التي سيصحبون قرّاءهم خلالها. (يعمل الفصل الرابع من هذا الكتاب على تغطية سمات القوالب الخاصة ببرنامج Dreamweaver).

## موقع الويب *Unsoundtracks*

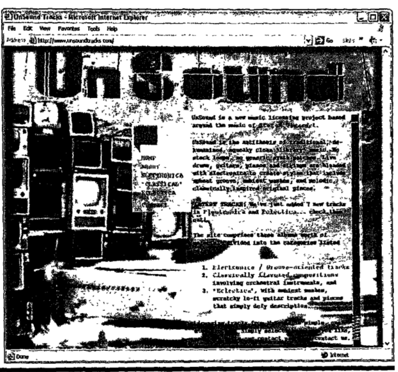
www.unsoundtracks.com

تُعرض أعمال الموسيقي والملحن "ستيفين جيراردية" في السينما والتليفزيون. وعندما قرر إنشاء موقع ويب له لعرض أعماله، اتجه "ستيفين" مباشرةً لشركة تصميم الويب Hop Studios. وكان هدفه في حقيقة الأمر يتمثل في إنشاء تصميم لموقع الويب يتسم بالبساطة والتلقائية تمامًا كأعماله الموسيقية.

وإذا لم يكن التصميم ليصبح تحديًا في حد ذاته، فإن أفكار "ستيفين" المتعلقة بكيفية عرض أعماله على الويب هي التحدي بعينه. الجدير بالذكر هنا أن موقع الويب Unsound Tracks المعروض في الشكل (١٦-٢) يتضمن مثالاً لمؤلفات "ستيفين" الموسيقية (بتنسيق MP3).

في حقيقة الأمر، أراد "ستيفين" دون شك أن يكون زوار موقع الويب قادرين على تنزيل مقتطفات من أعماله دون الاضطرار إلى تحميل مئات صفحات الويب أو حدوث ارتباك فيما يخص هيكل الاستعراض.

من الأهمية بمكان هنا أن نذكر حقيقة أن شركة Hop Studios ردت على طلب "ستيفين" عن طريق ابتكار طريقة لدمج الموسيقى مباشرةً في الصفحة باستخدام الطبقات وكود JavaScript. وقد تم تيسير كتابة الكود المعقد الخاص بالموقع عن طريق *استخدام الأدوات* المُضمنة في برنامج Dreamweaver للتعامل مع الطبقات والنصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript لإعطاء المستخدم خبرة استماع ممتازة. (اكتشف كيف تستطيع عمل مثل هذه الخدع في الفصل التاسع من هذا الكتاب).




**الشكل (١٦-٢):** يعتمد هذا الموقع على الطبقات والنصوص البرمجية المكتوبة بلغة JavaScript والخاصة ببرنامج Dreamweaver من أجل تيسير العمل على الويب.

## موقع الويب *Friends of Washoe*

www.friendsofwashoe.org

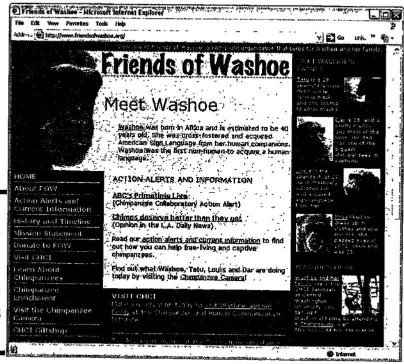
www.cwu.edu/~cwuchci

أقام معهد التواصل بين البشر والحيوانات التي تنتمي إلى الفئة العليا في وسط واشنطن محمية يؤوي فيها فصيلةً خاصةً من حيوان الشمبانزي المنتمي إلى الفئة العليا. تستخدم "واشو" المنتمية لفصيلة الحيوانات نفسها هي وعائلتها لغة الإشارة الأمريكية من

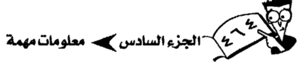
أجل التواصل مع بعضهم البعض ومع البشر. فكانت بذلك "واشو" أول حيوان يستخدم لغة الإشارة مع البشر.

الجدير بالذكر هنا أن المعهد يدير موقعين على الويب؛ أحدهما www.friendsofwashoe.org – المعروض في الشكل (١٦–٣) – وهو موجه للعامة والطلاب المهتمين بدراسة حيوان الشمبانزي والآخر www.cwu.edu/~cwuchci الذي يركز في حقيقة الأمر على البحث الأكاديمي الذي يجريه المعهد والفرص التي قدمها. بالتالي، يُعتبر الحرص على الاستمرار في تحديث الموقعين تحديًا كبيرًا قام بمواجهته فريق العمل بالمعهد باستخدام برنامج Dreamweaver وبعض البرامج الرسومية الأخرى.

تساعد سمة Check In/Check Out ببرنامج Dreamweaver في منع أعضاء فريق العمل من الكتابة فوق أعمال بعضهم البعض. وقد لمس فريق العمل الخاص بتصميم الويب أهمية سمات إدارة الموقع ببرنامج Dreamweaver عند إعادة تصميم هذين الموقعين عام 2004. وقاموا جميعًا باستخدام عناصر Library من أجل الاستمرار في تحديث أشرطة التصفح وإحداث نوع من التوافق فيما بينها. (ستستطيع إيجاد التعليمات الخاصة باستخدام السمات المتعلقة بإدارة الموقع ببرنامج Dreamweaver في الفصل الرابع من هذا الكتاب، مثل: سمة Check In/Check Out وعناصر Library).




الشكل (١٦–٣): يستخدم موقع الويب Friends of Washoe السمات الخاصة بإدارة الموقع ببرنامج Dreamweaver من أجل تحديث الموقع بطريقة أكثر فعّالية.



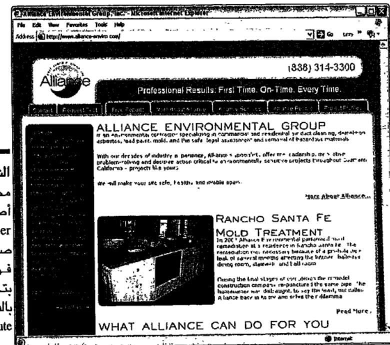

## موقع الويب *Alliance Environmental Group*

www.alliance-enviro.com

إن مجموعة أصدقاء البيئة متخصصةٌ في المحافظة على نظافة البيئة وتخليصها من المواد الملوثة مثل الرصاص وغيره من الملوثات الأخرى الخطيرة. وقد تصدت هذه المجموعة لمهام كبيرة؛ نذكر منها على سبيل المثال حريق شب في أحد الأماكن وانبعثت منه أدخنةٌ كثيفةٌ عقب انفجار أنبوب غاز تُرك مفتوحًا. وعلى الفور، انتقلت مجموعة أصدقاء البيئة إلى المكان، وأزالت آثار الدمار الذي لحق بحوالي 115 منزل.

عندما قام "جو ماكلين" – رئيس مجموعة أصدقاء البيئة – بتفويض أمر إعادة تصميم الموقع لشركة تصميم الويب Hop Studios، فقد أراد بذلك عرض المشروعات الفعلية التي تصدى لها وآراء العملاء فيها.

وبالتعاون مع فريق العمل بالمجموعة، قامت شركة Hop Studios بتعديل واجهة الاستخدام الخاصة بالموقع – المعروضة في الشكل (١٦-٤) – والهيكل التنظيمي للموقع مع البحث عن طرق لوضع العناصر المتناسقة مع بعضها البعض وكذلك البحث عن السمات التي تعمل على توفير الوقت. إنه لمن الجدير بالذكر أن عناصر Library والقوالب كانت مساعدة وفعّالة بشكل خاص، كما أن ملفات Style Sheets حافظت على التوافق بين التصميم والتنسيقات.




**الشكل (١٦-٤):** يستخدم مصممو الويب في مجموعة أصدقاء البيئة برنامج Dreamweaver من أجل إنشاء صفحات جديدة، بينما يقوم فريق العمل في المجموعة بتحديث الصفحات الموجودة بالفعل عن طريق استخدام برنامج Macromedia Contribute.

يقوم فريق العمل في هذه المجموعة بتحديث موقع الويب باستخدام برنامج Macromedia Contribute الذي يعمل في الوقت نفسه مع برنامج Dreamweaver؛ وذلك لضمان سهولة التحديث ولضمان توافق الصفحات مع بعضها البعض. (ستعرف كيفية إنشاء القوالب التي تعمل في كل من برنامجي Dreamweaver وContribute في الفصل الرابع من هذا الكتاب، إلى جانب كيفية تصميم ملفات Style Sheets في الفصل الثامن.)

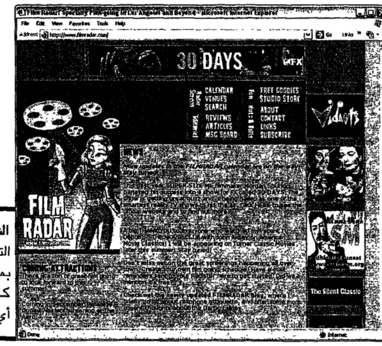
## موقع الويب *Film Radar*

www.filmradar.com/

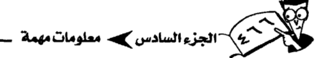
يعمل موقع الويب Film Radar المعروض في الشكل (١٦-٥) بمثابة دليل للتعرف على أكثر الأفلام المعروضة في لوس أنجلوس إمتاعًا وغموضًا فلا تزال المحررة "كاري بايبيل" مبقية على المراجعات والتقويمات المركبة بفضل استخدامها لبرنامج Dreamweaver.

بادئ ذي بدء، أرادت "كاري بايبيل" أن تنشئ موقعًا يمكن الاعتماد عليه في المقام الأول باستخدام كود يمكن التعديل فيه بما يتوافق مع عمليات التحديث المستمرة بشكل تقريبي. ولذلك، لجأت شركة تصميم الويب Hop Studios لبرنامج Dreamweaver من أجل إنشاء كود يمكن أن يفي بهذه الاحتياجات بعد دمجه في نظام نشر متطور.

على سبيل المثال، قد تكون عملية إنشاء الجداول المعقدة الخاصة بلغة HTML يدويًا والتي تكوِّن عملية الاستعراض شبه مستحيلة. ولكن بالاستعانة ببرنامج Dreamweaver، يمكن أن تتم




الشكل (١٦-٥): تعني عمليات التحديث المستمرة المتعلقة بموقع الويب Film Radar أن كود الموقع لا بد وألا يكون به أي أخطاء.




عملية إنشاء التخطيطات سريعًا. وبالنسبة للصفحات الديناميكية الخاصة بالتقويم، يتم إنشاء التخطيطات ببرنامج Dreamweaver، ثم يتم تسليمها إلى أحد المبرمجين ليتم إدراج كود برمجي مناسب لها. (انظر الفصل السادس للتعرف على كيفية إنشاء الجداول ببرنامج Dreamweaver).

## موقع الويب Klemieux

www.klemieux.com

"كاثرين ليموكس" رسامة كاريكاتورية حاصلة على الكثير من الجوائز. وعلى مدار السنوات، حاز عملها في جريدة Point Reyes Light التي تعمل بها في غرب مدينة مارين كاونتي على الكثير من الجوائز الخاصة بالنشر في كاليفورنيا. ولهذه الرسامة الكثير من الأعمال، مثل: Feral West وSix Chix الواضحين في الشكل (١٦-٦)، كما أنها في حقيقة الأمر قد ساهمت في الكثير من الأعمال الكوميدية.

عندما أرادت "كارثرين" إنشاء موقع ويب لأعمالها الكوميدية والفنية، اتجهت مباشرةً إلى مصممة الويب "شيلا كاستيلا" صاحبة موقع DigitalCottage.com. فقامت "شيلا" باستخدام برنامجي Photoshop CS وDreamweaver لتحويل التصميمات الإبداعية للصفحات الخاصة بـ "كاثرين" إلى موقع ويب يسهُل استخدامه من قِبل المستخدمين – كما هو مُوضح في الشكل (١٦-٦). ولأنها كانت فنانة ورسامة كاريكاتيرية، من الطبيعي أن يكون موقعها مليئًا بالصور والرسومات الملونة.




**الشكل (١٦-٦):** يعرض موقع الويب الخاص بالفنانة "كاثرين ليموكس" العديد من الصور الملونة والمضغوطة.

إن جميع الرسومات في موقع KLemieux.com قد تم عرضها على الويب وتعديلها لضمان تنزيلها بسهولة وسرعة بالنسبة لزوار الموقع. (ستستطيع إيجاد بعض التلميحات حول تنسيقات الصور وتعديلها وما هو أكثر من ذلك في الفصل الخامس من هذا الكتاب).

## موقع الويب *Black Heron Inn*

`www.blackheroninn.com`

تم إنشاء موقع الويب Black Heron Inn المعروض في الشكل (١٦-٧) على يد مصممة الويب المتخصصة "شيلا كاستيلا" – وموقعها هو www.DigitalCottage.com. وكان هدف "شيلا" يتمثل في إنشاء تصميم جيد يُظهر بوضوح المناظر التي يطل عليها هذا الفندق الواقع في شمال كاليفورنيا وتصميماته. ولتصوير النوافذ الكبيرة المطلة على التلال، قامت "شيلا" بضغط الصور في هذا الموقع وعرضها بتصميم يتسم بالبساطة باستخدام الجداول لوضع كل شيء في المكان الصحيح.

يمكنك إيجاد الكثير من المعلومات عن تنسيقات الصور وتعديلها وضغطها ومحاذاة النصوص والصور في الفصل الخامس من هذا الكتاب. وبالنسبة للتلميحات التي تساعد في استخدام الجداول من أجل إنشاء تخطيطات بالصفحة، انظر الفصل السادس.




**الشكل (١٦-٧):** تساعد السمات الخاصة بالتصميمات في برنامج Dreamweaver في إضفاء شعور جيد على الزوار عند الاطلاع على موقع الويب.

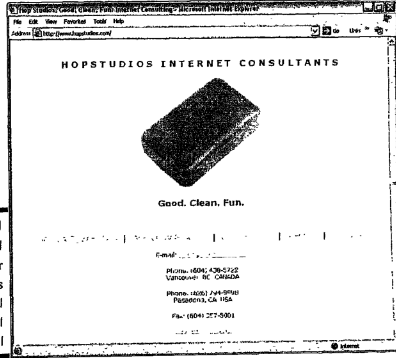
## موقع الويب Hopstudios

www.hopstudios.com

يُعتبر برنامج Dreamweaver الاختيار الأفضل بالنسبة لمعظم مصممي الويب المحترفين في الوقت الحالي، بما في ذلك المصممين الذين يعملون في شركة Hop Studios – شركة لتصميمات الويب في مدينة فانكووفر تمتلكها وتديرها واحدة من المساهمين في هذا الكتاب؛ "سوزانا جاردنير".

على الرغم من أن برنامج Dreamweaver يُعتبر مناسبًا لأنواع المواقع الكبيرة التي تتسم بالتعقيد والتي غالبًا ما تقوم "سوزانا" بإنشائها للعملاء، فإنك تستطيع أيضًا استخدامه مع المواقع التي تميل في تصميمها للبساطة، مثل الموقع المعروض في الشكل (١٦-٨).

لقد اختارت "سوزانا" برنامج Dreamweaver لأنها أرادت أن يكون الموقع سريعًا في التحميل وسهلاً في الاستعراض وممتعًا في الاستخدام. فاستخدام هذا البرنامج كأداة إنشاء سمح للمصممين بشركة Hop Studios بتركيز مجهوداتهم على إنشاء موقع يُظهر طاقاتهم ومهاراتهم دون قضاء الكثير من الوقت بعيداً عن العملاء. (ستجد تلميحات عن التصميم في الفصل السابع عشر من هذا الكتاب وأخرى عن كيفية توفير الوقت للاستفادة القصوى من برنامج Dreamweaver في الفصل الثامن عشر).




الشكل (١٦-٨): يستخدم المصممون برنامج Dreamweaver في موقع Hop Studios من أجل المساعدة في إنشاء مواقع الويب الخاصة بجميع العملاء.

# الفصل السابع عشر

# أفكار مفيدة في تصميم المواقع

**يشتمل هذا الفصل على:**

- إنشاء تصميم مناسب لزائري الموقع
- تسهيل قراءة موقع الويب على الزائرين
- استخدام أفضل الأساليب في التصميم
- الاستعداد لعمليات التحديث السريعة
- النسخ الاحتياطي لجميع ملفات الموقع

عادةً ما تتوسع مواقع الويب الجيدة مستقبلاً. فإذا بدأت بوضع تصميم جيد مع مراعاة بعض القواعد الأساسية الخاصة بواجهة الاستخدام وعملية الاستعراض، فهذا يعني أن لديك قاعدةً أساسيةً يمكنك الاعتماد عليها. وفيما يلي أفكارٌ خاصة بالتصميم تساعدك في إنشاء موقع ويب رائع يمكنك تطويره بسهولة.

## إنشاء تصميم مناسب لزائري الموقع

مهما كان تعقيد موقع الويب من الناحية الفنية أو أهمية المحتويات المكتوبة داخله، فإن التصميم هو أول ما يجذب انتباه معظم زائري الموقع. تأكد من توفير الوقت والجهد الكافي لإنشاء تصميم مناسب وجذاب لموقعك. فالتصميم الجيد هو الأكثر ملاءمةً لزائري الموقع – ولا يعني ذلك بالضرورة وجود الكثير من الرسومات والصور المتحركة المبالغ فيها.

يجب أن تضع في الاعتبار طبيعة الأشخاص الذين ترغب في جذبهم إلى موقعك قبل البدء في إنشاء التصميم. فمواقع الألعاب الموجهة للشباب لا بُد وأن تختلف تمام الاختلاف عن المواقع المصرفية الموجهة للكبار عبر الإنترنت. ألقِ نظرة على المواقع الأخرى الملائمة لأغراضك. ضع في الحسبان ضيق الوقت لدى زائري الموقع وتعدد اهتماماتهم؛ والأهم من ذلك أيضًا مراعاة أهدافهم. إذا أردت تصميم موقع بغية تقديم المعلومات اللازمة لرجال الأعمال الذين يعانون من ضيق الوقت، فإنك بحاجة إلى صفحات سريعة التحميل إما أن تحتوي على عدد محدود من الصور الرسومية الصغيرة وإما لا تحتوى على أية صور على الإطلاق. لكن، إذا أردت تصميم موقعك بغرض الترفيه، فقد يكون لدى زائري الموقع استعداداً للانتظار مدة أطول بعض الشيء للحصول على الصور المتحركة وغيرها من السمات التفاعلية.

## استخدام محرك البحث *Google* في موقع الويب

إذا كنت تبحث عن طريقة سهلة لإضافة محرك بحث إلى موقعك، فاستخدم وحدة الخدمة AdSense الخاصة بمحرك البحث Google. ترتبط هذه السمة بنموذج الإعلان الخاص بمحرك البحث Google؛ كما أنها تساعدك في تحقيق عائد أكبر إذا كان لديك عدد كافٍ من زائري الموقع.

تُمكِّنك أدوات البحث في Google من إضافة جزء Web search إلى موقعك. يتضمن هذا الجزء خيار Site Search الذي يسمح للزائرين بالبحث في صفحات الموقع. يمكن استخدام هذا البرنامج مجانًا، ولكن يستلزم ذلك التقدم بطلب إلى الموقع للحصول على الموافقة. يُستخدم محرك البحث Google في قطاعات الأعمال بجميع أحجامها؛ وحتى إذا كان موقعك صغيراً نسبيًا، فيمكنك الاستفادة من هذه الخدمة أيضًا.

قم بزيارة الموقع التالي: www.google.com/services/websearch.html لمزيد من المعلومات عن خدمات البحث مدفوعة الأجر. أما للحصول على خدمات بحث مجانية، بادر إلى زيارة الموقع التالي: www.google.com/searchcode.html.

## استخدام تنسيق *PDF*

شاع استخدام تنسيق Portable Document Format (PDF) المقدم من قبل شركة Adobe بشكلٍ متزايد على شبكة الإنترنت لأسبابٍ جوهرية. وبعد انتشار برنامج Acrobat Reader على نطاقٍ واسع وتدعيمه في أحدث إصدارات برامج التصفح، أصبح باستطاعة معظم زائري الموقع قراءة الملفات بتنسيق PDF.

لكن للأسف، تم الإفراط في استخدام تنسيق PDF، شأنه في ذلك شأن الكثير من العديد من التقنيات الشائعة؛ حيث احترف استخدامه الأشخاص الذين يرغبون في توفير الوقت الذي تستغرقه عملية تصميم الصفحات بلغة HTML. يُفضل استخدام تنسيق PDF مع الملفات التي تريد أن يقوم المستخدمون بتنزيلها كاملةً بكل سهولة على أجهزتهم وكذلك مع المستندات التي تريد أن يتم طباعتها بالشكل الذي صُممت عليه تمامًا.

لكن مع الأسف، فإن مستندات PDF لا يتم استعراضها وتصفحها بالسرعة والسهولة التي تتسم بها مستندات HTML، ولا يمكن البحث عن النصوص فيها بواسطة معظم محركات البحث؛ مما يجعل عملية العثور على الكلمات أمراً شاقًا على زائري موقعك. استخدم تنسيق PDF بأية حال عند الضرورة؛ لأنه الخيار الأمثل في هذه الحالة – لكن لا تستخدمه إذا كانت صفحات HTML متاحةً بشكلٍ أكبر. في الحقيقة، يُقدم أفضل المصممين عادةً كلا الخيارين لزائري

الموقع، ويعني ذلك تقديم أحد الملفات النصية بتنسيق PDF الذي يسهل تنزيله أو طباعته بالإضافة إلى عرض نسخة أخرى من المحتوى نفسه بلغة HTML حتى يسهل تصفحه وقراءته على شبكة الإنترنت.

## إمكانية تكبير حجم الخط من قبل زائري الموقع

بالرغم من إمكانية إيقاف تشغيل عملية التحكم في أحجام الخطوط في متصفح الويب باستخدام أنماط CSS، فإنه لا يُفضل القيام بذلك. يقوم العديد من زائري الموقع بتعديل الإعدادات الخاصة بهم لتكبير حجم الخط المكتوب به النص على موقع الويب؛ لأنهم لا يستطيعون قراءة النصوص المكتوبة بخط صغير والتي يفضلها مصممو الويب من الشباب. يجب عليك مراعاة كبار السن (وأي شخص آخر يفضل الخط الكبير)، وعدم تقييد قدرتهم على تغيير حجم الكلمات الموجودة في صفحاتك – لاسيما إذا كنت حريصًا على أن يقرأها زائرو موقعك بالفعل.

لتسهيل عملية القراءة على زائري موقعك، قم بتنسيق النص الخاص بك باستخدام علامات الترميز والخيارات الخاصة باستخدام أحجام نسبية: مثل علامات الترميز الخاصة بالعناوين (H1 وH2 الخ) والنسب المئوية أو الأحجام النسبية للخطوط مثل: small وmedium وlarge بدلاً من وحدات البكسل المُطلقة.

## إتاحة الموقع للجميع

عند تصميم موقعك، يجب أن تضع في الاعتبار أن زائري الموقع يمكنهم الوصول إلى الصفحات باستخدام العديد من أجهزة الكمبيوتر ونُظم التشغيل والشاشات المختلفة. تأكد من قدرة جميع الزائرين على الوصول إلى موقعك من خلال اختبار صفحاتك على العديد من نُظم التشغيل المختلفة. إذا أردت جذب عدد كبير من زائري الموقع، فإنك بحاجة إلى التأكد من عرض الموقع بشكلٍ جيد على العديد من النُظم. فالتصميم الذي يبدو رائعًا في Firefox أو Safari قد يكون غير مقروء في إصدار Internet Explorer 3.0. فلا يزال هناك العديد من الأشخاص الذين يستخدمون برامج تصفح قديمة؛ لأنهم لا يهتمون أو لا يعرفون طريقة تنزيل إصدارات جديدة.

يضم التصميم المتاح للجميع على الويب أيضًا بعض الصفحات التي يمكن قراءتها بواسطة برامج التصفح المتخصصة التي يستخدمها المكفوفون. يعتبر استخدام سمة Alt في علامات ترميز الصور إحدى الطرق البسيطة للتأكد من قدرة جميع الزائرين على الحصول على المعلومات اللازمة لهم. تقوم سمة Alt بتحديد النص البديل الذي يُعرض في حالة عدم ظهور الصورة، حيث يتم إدراجه داخل علامة الترميز الخاصة بالصور على النحو التالي:

```
<IMG SRC="CAT.GIF" ALT="A picture of a black and white cat.">
```




يشتمل برنامج Dreamweaver على العديد من السمات المُصممة للتأكد من تصميم موقعك بطريقة تساعد جميع الزائرين في الوصول إليه. على سبيل المثال، في Preferences، يمكنك تحديد الخيار الخاص باستخدام رسائل تنبيه تحثك على إدراج علامات ترميز <ALT> وغيرها من خيارات تصميم HTML الأخرى لضمان عرض الموقع بشكلٍ جيد على جميع الزائرين.

## إنشاء تصميم موحد

تعمل معظم مواقع الويب بطريقة أفضل ويتم استعرضها بسهولة أكبر عندما يكون التصميم فيها موحداً. **ملحوظة:** حيث إن معظم القراء يتفقون في أن تصميم صفحات الكتاب الواحد لا يتغير، وأن خطوط العناوين الرئيسية التي تصدر في الصحف يومياً لا تتغير هي الأخرى؛ فإن هذا يعني أن التناسق يعتبر إحدى الأدوات الأساسية المُستخدمة في الكتب والصحف لتسهل على القارئ التمييز بين العناصر المختلفة ومتابعة الموضوعات.

عند تخطيط صفحة الويب، اجعل العناصر المترابطة قريبةً من بعضها البعض وصمم العناصر المتشابهة في المحتوى وفقاً لنسق موحد حتى يسهل على زائري موقعك فهم المعلومات المرتبطة ببعضها في الحال. وفي الحقيقة، يتم تمييز المعلومات المختلفة من خلال ما يلي:

- ✓ تصميمها
- ✓ موقعها
- ✓ أولويتها

وهذا النوع من التنظيم يُسَهِّل متابعة المعلومات بصورة مرئية.

تأكد من أن العناصر المتشابهة تتبع التصميم نفسه، مثل نمط الكتابة وحجم الشعارات ولون خلفية الصفحات. اجعل العناصر التي لها نفس الدرجة من الأهمية تحمل تنسيقاً متشابهاً في الصفحة. إذا كنت تستخدم الكثير من العناصر المختلفة في الصفحة أو في موقع الويب نفسه، فسيصاب زائري موقعك بالالتباس.

للتأكد من تناسق شكل الموقع، قم بتعريف مجموعة الألوان أو الأشكال أو العناصر الأخرى التي ستستخدمها على مدار موقعك. اختر نوعين أو ثلاثة أنواع من الخطوط والتزم بها. لاحظ أن استخدام العديد من أنواع الخطوط المختلفة يجعل صفحاتك تبدو أقل جاذبيةً ويزيد من صعوبة قراءتها.

التزم بتنسيق موحد في تصميماتك – إلا إذا أردت أن تجعل تصميماتك مبتكرة؛ فالابتكار يُضفي على الموقع نوعاً من الحيوية والتجديد.




## إنشاء مخطط موقع

يجب تسهيل عملية الوصول إلى المعلومات المهمة من أي مكان على موقعك. وينبغي أن تكون المعلومات الأكثر أهميةً في متناول زائري الموقع؛ فبعض المعلومات، مثل معلومات الاتصال، لا بُد وأن يكون الوصول إليها مباشراً. يمكنك أن تجعل عملية البحث عن المعلومات أمراً سهلاً بالنسبة لزائري الموقع عن طريق إنشاء مخطط موقع (كما سنشرح في الجزء القادم) وشريط استعراض – عبارة عن مجموعة من الروابط المتصلة بجميع الأجزاء الرئيسية في موقعك.

## أهمية مخطط الموقع

كلما اتسع حجم موقع الويب، زادت صعوبة الوصول إلى جميع المعلومات الموجودة فيه. والحل الأمثل لهذه المشكلة يتمثل في إنشاء مخطط موقع يوضح هيكل ومحتوى الموقع ويشتمل على روابط لأكثر الصفحات أهميةً في الموقع.

قد يصبح مخطط الموقع معقداً ومتكدساً إذا أضفت إليه الكثير من الصفحات والروابط؛ لذا، من الأفضل دائماً أن يكون غير متشعب وموجز. لا تُدرج رسومات كثيرة في المخطط؛ لأنه يجب أن يكون عاملاً من الناحية الوظيفية. وليس ضرورياً أن تنفق الكثير من الوقت لجعله يبدو في صورة جيدة، فوظيفته هي مساعدة زائري الموقع في الوصول بسرعة إلى أية صفحة.

## الاستعداد لعمليات التحديث السريعة

تقدم شبكة الويب تقنيات فعالة لمساعدة قطاعات الأعمال والمؤسسات الخيرية في إجراء عمليات تحديث من جانبها في حالة وقوع أية أزمات أو أحداث مأساوية أو أخبار غير سارة.

لا تنتظر حتى تقع مثل هذه الظروف الطارئة كي تبدأ في التفكير فيما إذا كنت مستعداً لإضافة تلك المعلومات الجديدة إلى موقعك بسرعة أم لا. ولا تعتقد أنك بمنأى عن عمليات التحديث السريعة؛ لأنك لا تُدير صحيفة يومية على شبكة الإنترنت على سبيل المثال.

فبقليلٍ من التخطيط والإعدادات المُسبقة، يمكنك الاستعداد لمواجهة الأحداث التي تتطلب الوصول إلى المعلومات في حينها – سواء تمثلت هذه الأحداث في أزمة دولية أدت إلى توقف خطوط الطيران أم فيضان نتج عنه إيقاف المؤسسة التي تعمل بها.

تقوم معظم المؤسسات بإنشاء مواقع يتم تحديثها أسبوعياً أو شهرياً أو سنوياً. وترتبط المواقع المعقدة بقواعد بيانات يمكن من خلالها متابعة المخزون أو تحديث قوائم المنتجات في الوقت المناسب. ولكن في أغلب الأحيان لا يكون لدى المواقع استعداد تام لتحديث بعض المعلومات الخاصة بسرعة.

وفيما يلي مجموعةٌ من النصائح التي تساعدك في الاستعداد لإجراء عمليات تحديث في الوقت المناسب على موقعك:

- ✓ **تأكد من إرسال المعلومات الجديدة إلى موقعك بسرعة:** صُممت العديد من مواقع الويب باستخدام نُظم اختبار لتأمينها من الأخطاء غير المقصودة؛ ولكن هذه النظم تستغرق الكثير والكثير من الوقت لإضافة معلومات جديدة إلى موقعك. اعمل مع فريق فني متخصص أو مجموعة من الخبراء للتأكد من إمكانية تحديث موقعك بسرعة عند الضرورة. قد يتطلب ذلك إنشاء جزء جديد يمكنك تحديثه بشكلٍ مستقل عن باقي أجزاء الموقع أو الاستغناء به عن نظام التحديث المعتاد.
- ✓ **تسهيل عملية تحديث الأجزاء المهمة في موقعك:** يمكنك إنشاء أو شراء أحد النظم الخاصة بإدارة المحتويات والتي تستخدم نماذج تعتمد على الويب في إرسال المعلومات الجديدة إلى موقعك. يمكن تصميم مثل هذا النوع من النظم لتغيير أو إضافة المعلومات إلى صفحة الويب بكل سهولة، كما هو الحال عند ملء نموذج شراء عبر الإنترنت. قد تحتاج إلى الاستعانة بمبرمج محترف لإنشاء نظم تحديث قائمة على النماذج. يقدم العديد من مبرمجي الويب هذه الخدمة نظير مبلغ مالي معقول. على سبيل المثال، ستُفيدك هذه الطريقة كثيراً إذا كنت تعمل كسمسار عقارات وتحتاج إلى تغيير القوائم المدرجة في الموقع أو إذا كان لديك تقويم خاص بالأحداث. استخدم كلمة مرور لتأمين النماذج وتقييد الوصول إليها. علاوةً على ذلك، يساعدك النموذج في إجراء عملية التحديث من أي جهاز كمبيوتر متصل بشبكة الإنترنت. وبذلك، يمكنك تحديث موقعك وأنت خارج مكتبك.
- ✓ **تعريف فريق العمل الأساسي بعملية تحديث الموقع وتدريبه عليها:** إذا استخدمت النُظم المناسبة، فلن تحتاج إلى مزيد من الخبرة الفنية لإجراء عمليات تحديث بسيطة على أحد المواقع، ولكن يجب أن تزود فريق العمل ببعض التعليمات والتنبيهات الدورية. تأكد من عمل جدول زمني لإعادة تدريب الأفراد كل فترة؛ لتذكيرهم بالإجراءات الواجب اتخاذها في حالات الطوارئ. فربما تقع أحداث طارئة لك في القريب العاجل أو بعد فترة زمنية طويلة – فأنت لا تعرف وقتها – ولكن كن مستعداً لمواجهتها على أية حال.

## عمل نسخ احتياطية من جميع ملفات الموقع

تأكد من أن لديك النظام الذي يسمح لك بعمل نسخة احتياطية من موقعك. احتفظ دائمًا بنسخة من جميع الملفات الموجودة في وحدة الخدمة الخاصة بك في مكان منفصل وقم بتحديثها بانتظام للتأكد من حصولك على أحدث نسخة احتياطية للموقع في جميع الأوقات. فحتى أفضل

مزودي خدمات الإنترنت يواجهون في بعض الأحيان مشكلات فنية. لذلك يجب عليك الاحتفاظ بنسخة احتياطية من موقعك كي يسهل عليك الوصول إليها واسترجاعها بسرعة من شبكة الإنترنت في حالة حذف أحد أو جميع الملفات الموجودة في وحدة الخدمة.

احتفظ أيضًا بنسخة احتياطية من ملفات المصدر الأصلية، مثل صور Photoshop. على سبيل المثال، عندما تُنشئ صورًا لعرضها على موقع الويب، ابدأ عادةً باستخدام أحد البرامج مثل برنامج Photoshop لإنشاء صورة ذات درجة وضوح عالية تشتمل على طبقات وعناصر أخرى. وقبل عرض الصورة على موقعك، يجب أن يتم تسطيح الطبقات وضغط الصورة أو تقليل حجمها وتحويلها إلى تنسيق GIF أو JPEG. إذا أردت إدخال تغييرات على هذه الصورة فيما بعد، فستحتاج إلى ملف المصدر الرئيسي قبل ضغط الصورة وتسطيح الطبقات. سواء أنشأت الصور الخاصة بك بنفسك أم استعنت بأحد المصممين المحترفين للقيام بهذه المهمة نيابةً عنك، تأكد من إنشاء نظام لحفظ جميع العناصر الأصلية بعد إنشائها.



# الفصل الثامن عشر

# إرشادات لتوفير الوقت في إنشاء المواقع

**يشتمل هذا الفصل على:**

- تحقيق أقصى قدر من الاستفادة من برنامج Dreamweaver
- إدراج المحتويات بتنسيقها من برامج أخرى مثل Word
- إضافة ملفات Flash
- عمل تصميمات لعرضها في جميع برامج التصفح
- استخدام Fireworks مع Dreamweaver في تحرير الصور
- تحويل تصميمات DHTML إلى HTML

مع كل إصدارٍ جديد، يتطور برنامج Dreamweaver؛ مما يجعل عملية إنشاء مواقع الويب أمرًا أسرع وأسهل. عندما قمنا بتأليف هذا الكتاب، حاولنا تجميع بعض المعلومات والإرشادات وعرضها في هذا الفصل لتكون متاحةً للجميع. اطلع عليها؛ لأنها ستوفر عليك الكثير من الوقت المستغرق في تطوير موقعك.

## تقسيم إطار العرض

إذا أردت الانتقال بين كود HTML وطريقة العرض Design في برنامج Dreamweaver، فاستخدم الخيار الخاص بتقسيم إطار العمل بحيث يمكنك مشاهدة كل من الكود الرئيسي وتصميم الصفحة في الوقت نفسه. لتقسيم الإطار، اختر View <= Code and Design أو انقر على زر Show Code and Design Views الموجود أسفل شريط Insert الذي يعلو مساحة العمل.

في الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، يشتمل الكود الرئيسي على سمات خاصة بتلوين الكود وعلامات الترميز؛ والتي تشبه إلى حدٍ كبير السمات الموجودة في برنامج التحرير HomeSite الخاص بلغة HTML. لاحظ أنه إذا قمت بتحديد صورة أو نص أو أي عنصر آخر من العناصر الموجودة في الصفحة في طريقة العرض Design، فسيتم تظليل هذا العنصر تلقائيًا في طريقة العرض Code- الأمر الذي يسهل عليك مهمة تحديد الكود الرئيسي الخاص بذلك العنصر. (لمزيدٍ من المعلومات عن خيارات واجهة الاستخدام الخاصة ببرنامج Dreamweaver، انظر الفصل الأول).

## إدراج المحتويات بتنسيقها

يُقدم الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver مزيدًا من الخيارات التي تساعدك في الحفاظ على التنسيق عند نسخ نص من أحد البرامج ولصقه في برنامج آخر. يمكنك تغيير الوضع الافتراضي الذي يتعامل به برنامج Dreamweaver مع التنسيق عندما تختار Edit ⇐ Paste ثم تقوم بتغيير إعدادات Preferences في Copy/Paste Category. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك اختيار Edit ⇐ Paste Special لجعل جميع الخيارات متاحةً في كل مرة تقوم فيها بلصق النص في محتوى جديد. وإليك الخيارات الأربعة المتاحة:

- ✓ **Text only**: في هذا الخيار، يقوم برنامج Dreamweaver بتجريد النص من أي تنسيقات وإدراجه كما هو دون تنسيق.
- ✓ **Text with structure**: يقدم برنامج Dreamweaver خيارات تنسيق خاصة بالفقرات والقوائم والجداول وخيارات أخرى خاصة بالتنسيق الهيكلي.
- ✓ **Text with structure plus basic formatting**: يقدم برنامج Dreamweaver خيارات خاصة بالتنسيق الهيكلي بالإضافة إلى خيارات التنسيق الأساسي، مثل الخط الأسود العريض والخط المائل.
- ✓ **Text with structure plus full formatting**: بالإضافة إلى الخيارات السابقة، يقدم برنامج Dreamweaver تنسيقات تم إنشاؤها باستخدام ملفات style sheets الموجودة في بعض البرامج مثل Microsoft Word.

## استخدام التصميمات الافتراضية في إنجاز عملك

يعرض الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver العديد من القوالب المُصممة مُسبقًا، بالإضافة إلى Starter Pages التي لا تشتمل على تصميمات تعتمد على الموضوع فقط، وإنما تضم نصوص أيضًا. وبالطبع، قد تحتاج إلى تحرير النص وفقًا لرغباتك، ولكن إذا قمت بإضافة سمات شائعة للموقع، كالتقويم أو قوائم المنتجات، فإن النص العام الموجود بالفعل يعطيك بدايةً جيدةً.

عند إنشاء ملف جديد في برنامج Dreamweaver (وذلك عن طريق اختيار File ⇐ New، سيعرض لك إطار New Document العديد من الطرق المستخدمة في إنشاء صفحة مُصممة مسبقًا. وتشتمل هذه الطرق ما يلي:

- ✓ **Dynamic Template Pages**: اختر فئة Template Page لفتح قائمة بالقوالب الخاصة بإنشاء موقع ديناميكي تشتمل على الآتي: ASP JavaScript وVBScript و#Net C و.Net VB وColdFusion وHTML SSI وHTML وJSP وPhP. لاحظ

أن هذه التنسيقات تتطلب إجراء عمليات برمجية تعجز عن تنفيذها السمات الأساسية التي يمتاز بها برنامج Dreamweaver وقد صُممت لتُستخدم في مواقع ويب تعتمد على قواعد البيانات المتطورة. لمزيدٍ من المعلومات عن هذه الخيارات، انظر الفصل الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر.

✓ **Layout Designs for Frames**: اختر Framesets لفتح مجموعة المقاطع المُصممة مُسبقًا. وحيث إن هذه القوالب توفر لك كثيراً من الوقت، فإنها تعتبر سمةً ضروريةً إذا أردت إنشاء موقع يستخدم هذه المقاطع.

✓ **CSS-Designed Pages**: اختر فئة Page Designs (CSS) لفتح القائمة الخاصة بقوالب الصفحات المُنشأة باستخدام Cascading Style Sheets.

✓ **Predesigned Pages with Text**: اختر Starter Pages لفتح قائمة خاصة بالتصميمات الشائعة للصفحات والتي تشتمل على محتوى يمكنك تعديله بسهولة ليناسب العديد من مواقع الويب المختلفة.

✓ **Regular Template Designs**: اختر Page Designs لفتح القائمة الخاصة بقوالب HTML الأساسية. وعلى الرغم من البساطة التي تمتاز بها هذه الصفحات مقارنةً بغيرها، فإنها صُممت جيداً لتساعدك في إنشاء موقع ويب ثابت وتشغيله بمجهودٍ أقل بكثير من المجهود المبذول في إنشائه من جديد.

# إنشاء تصميمات باستخدام الجداول

تقدم لك جداول HTML أفضل الطرق لإنشاء تصميمات مُركبة على الويب. بالرغم من صعوبة إنشاء الجداول بالشكل الذي تريده، فإن برنامج Dreamweaver سهّل عملية إنشائها باستخدام سمات التصميم المرئية الخاصة به. في نمط Layout، يمكنك رسم خلايا الجدول على الصفحة وسحبها إلى أي مكان وكذلك تجميعها في شكل جداول مضمنة – دون القلق بشأن عدد الصفوف والخلايا التي ترغب في إنشائها في الجدول.

اختر View ⇐ Table Mode ⇐ Layout Mode (أو انقر على زر Layout الموجود على شريط Layout Insert) للوصول إلى بيئة عمل Layout في Dreamweaver. إذا أردت إجراء المزيد من العمليات القياسية الخاصة بتحرير الجداول، مثل دمج أو تقسيم الخلايا، فتأكد من الرجوع إلى نمط Standard. ستجد العديد من الخيارات الخاصة بتخطيط الجداول والخلايا في مربع الحوار Properties؛ وذلك عندما تُحدد جدولاً أو خليةً في نمط Standard، وليس في نمط Layout. لمزيدٍ من المعلومات عن كيفية استخدام نمط Layout والتعامل مع جداول HTML، انظر الفصل السادس.

## إضافة ملفات Flash

يعتبر برنامج Flash Macromedia - الذي يُستخدم في إنشاء الصور المتحركة والتصميمات القائمة على المتجهات - من أفضل البرامج التي ظهرت على الويب حتى الآن. فهو يساعد في إنشاء صور يمكن تنزيلها بسرعة من على الويب وكذلك إنشاء الصور متحركة التي تقوم بتعديل نفسها ديناميكيًا حتى تتناسب مع حجم الشاشة. وحيث إن هذا البرنامج أصبح مُضمنًا في العديد من برامج التصفح الحالية، فقد أصبح برنامجًا قياسيًا. وقد عمل برنامج Dreamweaver على تسهيل إضافة العديد من السمات الشائعة الخاصة ببرنامج Flash حتى وإن لم يكن لديك برنامج Flash.

ففي الإصدار الثامن من برنامج Dreamweaver، ستجد أزرار ونصوص وأوراق وأفلام مُنشأة مُسبقًا باستخدام برنامج Flash يمكن الحصول عليها من شريط Common Insert عن طريق تحديد أحد الخيارات الموجودة في القائمة المنسدلة Media. استخدم الأدوات المدمجة في Dreamweaver لتخصيص الأزرار أو النصوص أو العناصر الأخرى الخاصة ببرنامج Flash والتي حددتها من قبل. يمكنك أيضًا استخدام برنامج Flash في إنشاء أزرار أو نصوص أو غيرها من ملفات Flash الخاصة بك، ثم إضافتها إلى قائمة الأزرار أو قوائم النصوص المتاحة لسهولة الوصول إليها من داخل برنامج Dreamweaver.

يمكنك إضافة نصوص Flash عن طريق اختيار Insert ⇐ Media ⇐ Flash . لمزيدٍ من المعلومات عن سمات Flash المدمجة في Dreamweaver، انظر الفصل الحادي عشر.

## استخدام Fireworks في تحرير الصور

نتيجة الدمج بين برنامجي Dreamweaver وMacromedia Fireworks - برنامج لإنشاء الصور على الويب - أصبح بإمكانك تحرير الصور بسهولة في Dreamweaver. إذا أردت تغيير اسم الزر أو إنشاء شعار جديد، فانقر على زر Edit الموجود في جزء Properties لتشغيل برنامج Fireworks. وستظهر جميع التغييرات التي أجريتها على إحدى الصور تلقائيًا في برنامج Dreamweaver. إذا كنت معتادًا على استخدام برنامج رسومي آخر، مثل Photoshop، فإن هذا الأمر سيدفعك إلى استخدام برنامج Fireworks المدمج في Dreamweaver لما ينطوي عليه من إمكانات. ستوفر لك هذه العملية وقتًا كبيرًا في عمل التصميم، لا سيما إذا كان زملاؤك وعملاؤك يطلبون دائمًا إجراء تغييرات في آخر دقيقة. لمزيدٍ من المعلومات عن كيفية استخدام برنامجي Fireworks Dreamweaver مع بعضهما البعض، ارجع إلى الفصل العاشر.

## استخدام الخطوط المتداولة

يسعد المصممون كثيرًا عندما يعرفون أنه بإمكانهم استخدام أي خط في صفحة الويب. لكن، في الحقيقة، يجب أن يكون هذا النوع من الخط متاحًا على أجهزة الزائرين حتى يتم عرضه. فكلما كان الخط أكثر تداولاً وشيوعًا، زادت احتمالية عرضه بالطريقة التي تريدها. إذا كنت تريد استخدام نوع غير تقليدي من الخطوط، فاستخدمه، ولكن تأكد من تضمين خطوط أخرى بديلة. تشتمل قائمة Font List الخاصة ببرنامج Dreamweaver على مجموعات من الخطوط الشائعة، ويمكنك إنشاء قائمة خطوط خاصة بك من خلال اختيار Text ⇐ Font ⇐ Edit Font List .

من المعلومات التي يجب أن تضعها في الاعتبار أيضًا أن أكثر نُظم التشغيل استخدامًا هو نظام Windows حيث يستخدمه الأشخاص في تصفح شبكة الإنترنت. لضمان تحقيق أفضل وأسرع النتائج بالنسبة للعديد من المستخدمين، قم أولاً بعمل قائمة بالخطوط المستخدمة في نظام التشغيل Windows.

لتسهيل قراءة النص على الويب، قامت شركتا Adobe وMicrosoft بإنشاء خطوط تتناسب مع شاشات الكمبيوتر بصفة خاصة. لمزيدٍ من المعلومات، قم بزيارة موقعي هاتين الشركتين على العنوانين التاليين: www.adobe.com وwww.microsoft.com على التوالي والبحث عنْ الخطوط المتاحة على الويب.

## تحويل تصميمات *DHTML* إلى *HTML*

إذا كنت تقوم بتجربة بعض السمات الفنية على الويب، لا تنس استخدام واحدة من أكثر السمات أهميةً في برنامج Dreamweaver، ألا وهي سمة Convert. تعمل هذه السمة تلقائيًا على تحويل التصميمات المُركبة للصفحات ـ التي تعمل فقط في الإصدار 4.0 من برامج التصفح وما يليه ـ إلى صفحات بديلة يمكن عرضها في الإصدار 3.0 من برامج التصفح. تقوم هذه السمة أيضًا بتحويل علامات ترميز CSS وDHTML إلى علامات ترميز HTML القياسية الخاصة بالأنماط من خلال تحويل تنسيق CSS إلى علامات ترميز HTML الخاصة بالتنسيق وإعادة إنشاء الطبقات وتحويلها إلى جداول HTML.

لتحويل أنماط CSS وغيرها من السمات الموجودة في الصفحة، اختر Modify ⇐ Convert ⇐ Layers to Tables . توخى الحذر لأن لغة HTML تعجز عن عرض تلك التصميمات المُركبة التي أنشأتها باستخدام لغة DHTML. لذا، فإن الصفحات التي تم تحويلها قد لا تبدو مشابهةً للأصل إلى حدٍ كبير كما كنت ترغب. على سبيل المثال، إن عملية التحويل لن تعرض إحدى الطبقات التي كانت تتحرك على الشاشة في DHTML بالشكل

الذي كانت عليه؛ وذلك حيث يتم وضعها في خلايا ثابتة في جداول HTML. لمزيدٍ من التفاصيل، انظر الفصل التاسع. لا تعتبر عملية التحويل هي الطريقة المُثلى، لكنها أسهل الطرق نسبيًا لضمان عرض الصفحات في برامج التصفح القديمة.



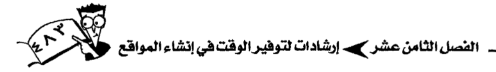
ينصح كثيرٌ من المصممين المستخدمين بتطوير برامج التصفح الخاصة بهم، ولا يلقون بالاً لهؤلاء الذين لا يزالون يستخدمون الإصدار القديم من AOL. وإليهم هذا التحذير: قد يسبب لك أحد زائري الموقع المهمين بعض المشاكل لعدم إنشاء تصميمات قابلة للعرض في برنامج التصفح الذي يستخدمه. توخى الحذر عسى أن يكون من بين هؤلاء الزائرين – الذين يستخدمون برامج التصفح القديمة – مدير شركة يستخدم الكمبيوتر المحمول الخاص به في أثناء سفره ولا يهتم بتطوير برنامج التصفح. لا تقدم على هذه المخاطرة، فقد يكون عملاؤك المهمون أو رئيسيك في العمل، أو على أسوأ الفروض، زائرو موقعك ممن يستخدمون برامج التصفح القديمة. تأكد من أن تصميماتك تعمل بشكلٍ جيد لدى جميع الزائرين – فهذه هي غاية مصممي الويب. لمزيدٍ من المعلومات عن سمة Convert الخاصة ببرنامج Dreamweaver، انظر الفصل التاسع.

# توجيه الزائرين إلى الصفحات الأنسب لبرامج التصفح

يعتبر إنشاء الصفحات المتعددة هو الحل الأمثل للتأكد من رضا جميع الزائرين عن استخدامك لصفحات مُصممة باستخدام أنماط CSS ولغة DHTML. يعني ذلك إنشاء مجموعتين أو أكثر من الصفحات، بحيث تستخدم إحداهما أحدث السمات وتستخدم الأخرى سمات أقدم - أي أنها تقوم بتدعيم علامات ترميز HTML. لكن كيف تتأكد من أن الزائرين يمكنهم الوصول إلى الصفحات الصحيحة؟ استخدم الأمر Check Browser.

إن الأمر Check Browser مكتوب بلغة JavaScript، مكتوب وهو يحدد نوع المتصفح المُستخدم من قِبل كل زائر من زائري موقعك. يقوم هذا الأمر بتوجيه المستخدمين إلى أكثر الصفحات ملاءمةً لإصدارات برامج التصفح الخاصة بهم. لاستخدام هذا الأمر، اختر Window ⇐ Behaviors لفتح لوحة Behaviors. يمكنك أيضًا الوصول إلى هذه اللوحة من خلال فتح لوحة Tag واختيار علامة التبويب Behaviors.

اضغط على علامة (+) لفتح قائمة الخيارات الموجودة في علامة التبويب Behaviors، ثم حدد الخيار Check Browser. في مربع الحوار Check Browser، اختر المتصفح الذي يتناسب مع صفحات موقعك. وعندما يزور المستخدمون موقعك، سيتم توجيههم تلقائيًا إلى



الصفحات التي تناسب نوع الأمر المتصفح والإصدار الذي حددته. لمزيدٍ من المعلومات عن هذا الأمر وغيره من الأوامر البرمجية الأخرى، انظر الفصل التاسع.

## تخصيص شريط *Favorites*

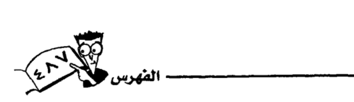
هل تتمنى أن تحتفظ بجميع سمات برنامج Dreamweaver المفضلة لديك في مكان واحد؟ الآن، يمكنك تحقيق ذلك باستخدام علامة التبويب Favorites.

عند البدء في تشغيل برنامج Dreamweaver، تظهر علامة التبويب Common في أعلى مساحة العمل. انقر على السهم الموجود في الجانب الأيمن من هذه العلامة، وسيتم عرض قائمة منسدلة بها العديد من الخيارات مثل: Layout وForms وHTML. أسفل هذه القائمة، يوجد شريط Favorites، الذي يعتبر أحدث إضافة من قِبل شركة Macromedia.

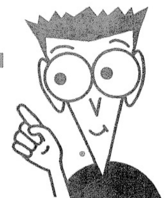
حدد شريط Favorites لتخصيصه بحيث يشمل العناصر الأكثر استخدامًا لديك عن طريق النقر بالزر الأيمن للماوس (أو النقر مع الضغط على زر Control) واختيار Customize Favorites. استخدم هذا الشريط كوسيلة تجعل جميع السمات المفضلة لديك في المتناول. يمكنك أيضًا تخصيصه من أجل المشروعات الخاصة التي تتطلب استخدام عناصر محددة أو إجراء مجموعة خطوات معينة.



# الفهرس



| الموضوع | الصفحة |
| --- | --- |
| **الجزء الثالث: تطوير مواقع الويب** | ١٨٩ |
| **الفصل السادس: التعرف على جداول HTML** | ١٩١ |
| إنشاء الجداول في نمط Layout | ١٩٢ |
| تحرير الجداول في نمط Layout | ١٩٨ |
| تغيير الخيارات الخاصة بالجداول في نمط Standard | ١٩٩ |
| دمج وتقسيم خلايا الجدول | ٢٠٢ |
| التحكم في خيارات الخلية | ٢٠٣ |
| تنسيق الجداول باستخدام نُظم الألوان | ٢٠٦ |
| تنسيق أعمدة متعددة في الجدول | ٢٠٧ |
| فرز البيانات المجدولة | ٢١٠ |
| جلب البيانات المجدولة من برامج أخرى | ٢١١ |
| استخدام الجداول في المحاذاة وتحديد المسافات | ٢١٣ |
| استخدام الجداول في تصميم النماذج | ٢١٣ |
| محاذاة شريط الاستعراض | ٢١٦ |
| استخدام الجداول المضمنة: جداول مدرجة داخل جداول أخرى | ٢١٩ |
| **الفصل السابع: إنشاء مقاطع في صفحات HTML** | ٢٢١ |
| تقييم مقاطع HTML | ٢٢٢ |
| التعرف على كيفية عمل المقاطع | ٢٢٤ |
| إنشاء مقطع في Dreamweaver | ٢٢٥ |
| حفظ الملفات الموجودة في صفحة المقاطع | ٢٢٩ |
| إنشاء روابط في المقاطع وتحديد وجهاتها | ٢٣٢ |
| تسمية المقاطع | ٢٣٣ |
| إنشاء روابط للمقطع المستهدف | ٢٣٥ |



# استخدم الإمكانات الجديدة الرائعة في دريم ويفر لتصميم موقع تفاعلي متميز.

سواء أكنت تنشئ أول موقع لك أم تحاول تطوير موقعك الحالي، فإن هذا الكتاب سيُحَوِّل حلمك إلى حقيقة. فهذا الكتاب المتكامل يشرح كيفية إنشاء مؤثرات ديناميكية وجذابة وفعالة في الوقت نفسه. ولا يتوقف الأمر عند هذا الحد فحسب، بل يوضح لك أيضًا كيفية إنشاء مؤثرات رائعة باستخدام برنامجي Shockwave وFlash.

في هذا الكتاب، ستتعرف على كيفية:

- تصميم صفحات وإعداد عملية الوصول إلى وحدة خدمة الويب
- إنشاء طبقات وجداول
- تعديل المواقع التي أنشأتها في برنامج آخر
- إضافة مؤثرات ديناميكية
- التعامل مع القوالب بشكل أسرع
- استخدام تقنية CSS ولغة DHTML

**نبذة عن المؤلف:**

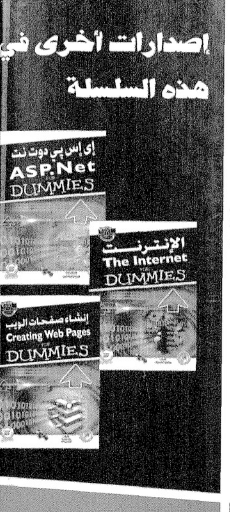
"جانيين وارنر" مؤلفة وصحفية، كما أنها تشغل منصب مدير برامج الوسائط المتعددة في إحدى الجامعات بالولايات المتحدة الأمريكية. قامت المؤلفة بتأليف عشرة كتب عن الإنترنت، بما في ذلك جميع النسخ الخاصة ببرنامج "دريم ويفر" الصادرة عن سلسلة "فوردامبز".

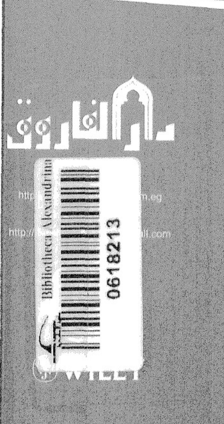
OVER 100 MILLION DUMMIES BOOKS IN PRINT

THE DUMMIES WAY

- أبسط وأيسر طرق ووسائل الإيضاح
- معلومات تفصيلية وشاملة
- أيقونات ومعلومات إرشادية مختلفة ومتعددة
- بطاقة مرجعية إضافية
- موجز واف يحتوي على المعلومات الأساسية للكتاب
- معلومات معروضة بصورة ممتعة وشيقة

## إصدارات أخرى في هذه السلسلة






ISBN 977-408-181-1

